RADU BACIU

碁 GO-ul în competiții

RADU BACIU

GO-UL ÎN COMPETIȚII

INIȚIERE ÎN GO
PRIN
PARTIDE DE CONCURS

„...Cerul albastru are rotunjimea unui ochi, pământul este tabla de Go; ...suprafața tablei este existența noastră efemeră, iar pietrele albe şi negre sunt ziua şi noaptea...“

CHINSHHU

Editura: Recoop
1989
142 pagini / 16,5x23,5cm)

Cuprins

Cuvânt înainte

Referindu-se la GO, romancierul japonez Naoki Sanjugo spunea: „...dacă afirmi că n-are valoare, nu are câtuşi de puţin, iar dacă spui că are, atunci are o valoare absolută“. Dar ce este de fapt GO-ul ?

GO-ul este în mod cert un joc prin excelenţă logic. Aş merge chiar şi mai departe, afirmând că este un joc de inteligenţă – un anume gen de inteligenţă probabil, totuşi un joc de inteligenţă – motiv pentru care în general el este asociat cu şahul.

Este un domeniu ale cărui limite nu se întrevăd încă şi asta în pofida faptului că apariţia sa a avut loc acum aproximativ 4 000 de ani. Jucătorii profesionişti au ajuns la concluzia că dacă ar exista cineva care să joace GO perfect, atunci această persoană le-ar putea acorda oricăruia dintre ei cam patru pietre handicap. Să nu uităm însă că profesioniştii înşişi, jucând între ei (de la 1 la 9 Dan), nu-şi pot permite decât cel mult trei pietre handicap – deci cifra de patru, în aceste condiţii, ar putea fi la fel de bine sinonimul pentru „infinit“.

Unul dintre cei mai apreciaţi jucători ai ultimului sfert de veac, domnul, Fujisawa Shuko (9 Dan), a făcut, la vârsta de peste 60 de ani, afirmaţia că dânsul ar cunoaşte cam 15% din GO. Dată fiind binecunoscuta modestie japoneză, am putea bănui acest procent ca fiind mult prea mic, dar întrebarea se pune: în câte domenii o astfel de personalitate îşi poate permite o asemenea afirmaţie?... Şi aici trebuie menţionat faptul că un jucător profesionist face cunoştinţă cu GO-ul încă din primii ani ai copilăriei sale, ajungând la rangul de 1 Dan (profesionist) la vârsta de cel mult 14-16 ani; deci în momentul în care făcea afirmaţia amintită, domnul Fujisawa avea aproximativ 60 de ani de preocupare intensă în materie de GO.

Ca grad de dificultate, acest joc este adesea comparat cu şahul. Mi-ar fi greu să mă pronunţ ferm în favoarea unuia sau a celuilalt deoarece, dacă în GO mă consider un jucător mediu, în şah

experiența mea este extrem de redusă; nu mă pot însă opri de la a constata că foarte mulți jucători de şah s-au apucat în ultima vreme de Go, pe când despre jucători care să abandoneze Go-ul în favoarea şahului nu am auzit încă.

Lucrarea de față are scopul de a veni în întâmpinarea celor care, după ce au trecut de „Inițiere în GO“, vor să afle mai multe despre tainele acestui joc, ea neadresându-se neapărat unei anumite categorii de jucători, ci tuturor acelora care doresc să se angajeze pe spinosul drum către Sho-Dan. De ce tocmai Sho-Dan?... Pentru că în jurul acestei valori se petrece o transformare esențială a jucătorului de GO.

Începem prin a învăța cum se capturează o piatră (sau mai multe) şi cum un grup poate supraviețui pe tablă: aceasta este regula elementară. Încercând să o aplicăm însă, ne vom putea da seama imediat că lucrurile nu sunt nici pe departe atât de simple, iar până la o relativă stăpânire a acestei reguli – adică până la a putea prevedea orice posibilă secvență de mişcări corecte – va trece un timp destul de lung (care va depinde, bineînțeles, de înclinațiile fiecăruia pentru acest joc, dar care este oricum de ordinul anilor). Pe măsură ce forța de joc va creşte, se vor descoperi relații între pietre (sau grupuri de pietre) din ce în ce mai depărtate unele de celelalte pe tablă, ceea ce va duce la apariția conceptelor strategice. Dar un plan de joc, oricât de bine conceput, poate cu uşurință să eşueze dacă nu este bine susținut din punct de vedere tehnic. Undeva în, jurul nivelelor de 1Kyu–1Dan, forța de joc este suficient de mare pentru a permite conceperea şi susținerea unei strategii solide, omogene. Aici începe de fapt GO-ul şi deabia acum vom putea începe să realizăm complexitatea sa.

Nu trebuie să se creeze falsa senzație cum că „tehnica de joc“ şi „strategia“ ar fi două lucruri diferite: ele sunt intim legate, influențîndu-se reciproc atît de profund încît, pur şi simplu, nu pot funcționa independent. Fiecare mişcare, fiecare piatră pusă pe tablă – parte integrantă a strategiei alese – trebuie să aibă pe plan local eficiență maximă şi să nu permită adversarului un răspuns favorabil lui. Aceasta presupune, bine-

înțeles, o corectă evaluare a posibilelor răspunsuri adverse, ceea ce ne-ar putea duce, în ultimă instanță, la concluzia. că într-o partidă de GO fiecare luptă de fapt împotriva lui însuşi, adversarul nefăcînd altceva decît să ne confirme (sau nu) justețea propriilor noastre calcule. Dacă am judecat corect, adversarul nu va putea decît să dea răspunsurile prevăzute (deci favorabile nouă); dacă, însă, adversarul răspunde într-un alt fel decît cel prevăzut (răspunsul fiind totuşi corect), atunci nu am calculat suficient de bine. Există un frumos proverb chinezesc care spune că: „...dacă ai calculat şi ai ajuns la concluzia că vei pierde, înseamnă că nu ai calculat îndeajuns; dacă ai calculat şi nu ştii exact ce iese, înseamnă că nu ai calculat deloc“. Cele şapte partide care urmează nu sunt altceva decât tot atâtea pretexte pentru a discuta despre GO. Comentariile care le însoțesc nu vor să se constituie într-un „manual de GO“, ele ridicând, mai degrabă, nişte probleme pe care doar parțial le vor rezolva, probleme însă pe care jucătorul începător nu a apucat încă să şi le pună. Am convingerea că în GO, unul dintre cele mai importante lucruri este de a şti CUM să pui o problemă (căci odată pusă problema, a o rezolva este deja cu mult mai simplu). Acesta este de fapt şi scopul acestei cărți, iar dacă în urma lecturii ei cititorul îşi va schimba cu numai puțin punctul de vedere în ceea ce priveşte GO-ul, atunci acest scop va fi îndeplinit.

RADU BACIU

● CANTACUZINO Şerban (Bucureşti), 4 Kyu	○ BUTNARIU Alexandru (Bucureşti), 2 Kyu	Komi*:* 5,5 puncte Timp de gîndire: 1 oră pentru fiecare jucător Timişoara (20-22 martie 1987), Turneu, finala grupei B.

Mişcările 1-38

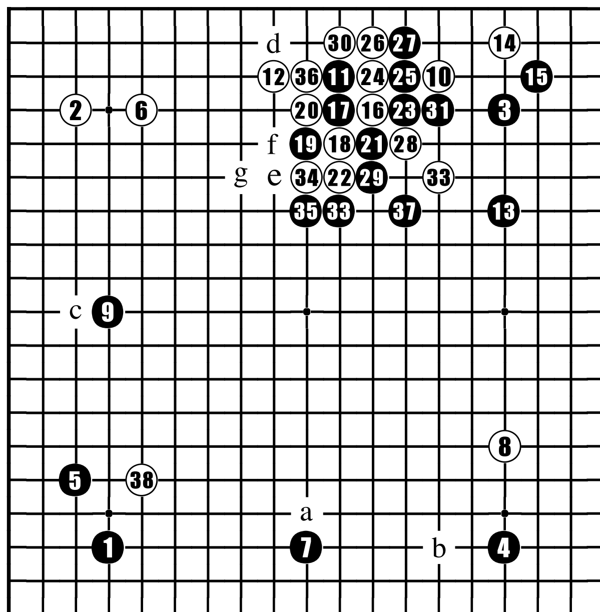


Fig. 1.1.1

⑥ Poate era mai bine la „a". Negrul nu trebuie lăsat să ocupe acest punct aflat într-o relație optimă cu **SHIMARI**-ul său din colțul stâng. În plus, negru „a" amenință şi ocuparea punctului „b" (o alta mişcare excelentă), cu care poziția sa în partea de jos a tablei ar deveni cu mult prea bună

❼ Fără a o putea numi chiar „greşită" această mişcare ar fi fost de preferat în „a". Ca extensie, actualul 7 ar lucra parcă ceva mai bine cu un **IKKEN SHIMARI** în partea stângă, pe lângă faptul că, acum, ocuparea punctului „b" ar duce la o „formă" mai puțin eficientă, ambele pietre găsindu-se pe linia a treia, într-o poziție prea joasă.

⑧ Dubla extensie a negrului cu 9 este o mişcare mult prea mare pentru a-i putea fi permisă; pe de altă parte, o piatră albă la „c" (sau chiar 9) ar fi fost într-o bună relație cu propriile pietre 2 şi 6.

Mişcările 1-38

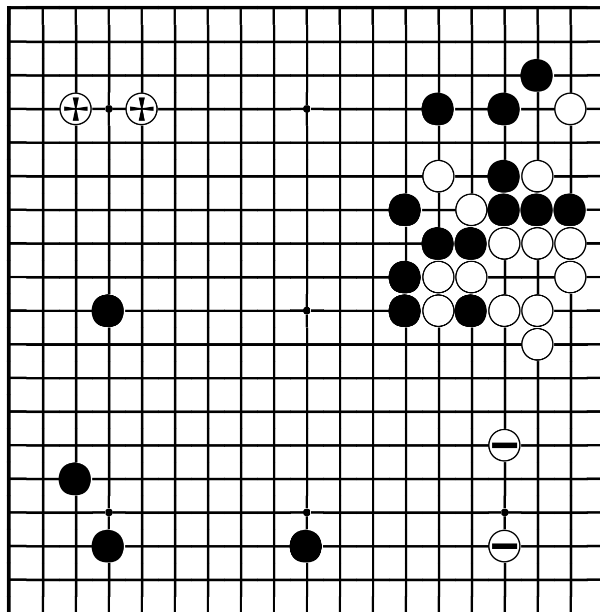


Fig. 1.1.2

⑩ Direcţia de atac este greşită. Trebuia jucat pe latura dreaptă. Poate părea ciudat faptul că într-o poziţie relativ simetrică de pe tablă, ar putea avea vreo importanţă direcţia din care să ataci şi totuşi...

Unul dintre principiile de bază în GO este A NU ATACA DINSPRE O FORMAŢIE PUTERNICĂ. În cazul de faţă, înaintea mişcării 10, albul are pe tablă două grupuri şi se poate considera că **NIKKEN SHIMARI** din colţul drept are mai multe puncte vulnerabile decât **IKKEN SHIMARI** din colţul opus, deci este mai slab. Să presupunem acum că albul ar fi atacat pe latura dreaptă şi că lucrurile s-ar fi desfăşurat identic cu ceea ce s-a petrecut în această partidă, dar „în „oglindă" până la mişcarea 37. Situaţia rezultată ar fi fost cea din **Fig. 1.1.2**, în urma căreia albul îşi întăreşte cele două pietre notate ⊖ şi nu pe cele notate ⊕, ca în secvenţa jucată, acestea din urmă fiind oricum cu mult mai solide. De altfel, desfăşurarea în continuare a partidei ne va arăta că slăbiciunile pietrelor 4 şi 8 (din **Fig. 1.1.1**) vor putea fi speculate de către negru cu mult mai mult succes decât dacă ar fi fost vorba despre cele două pietre notate ⊕ din **Fig. 1.1.2**.

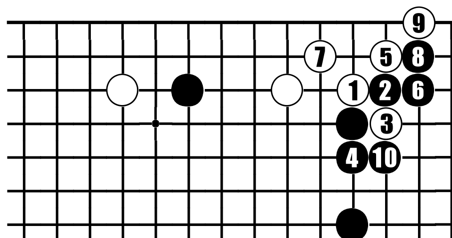


Fig. 1.1.3

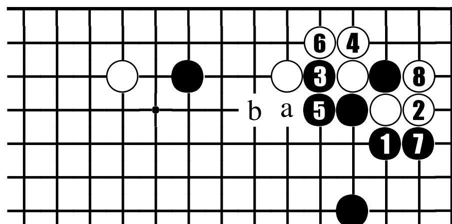


Fig. 1.1.4

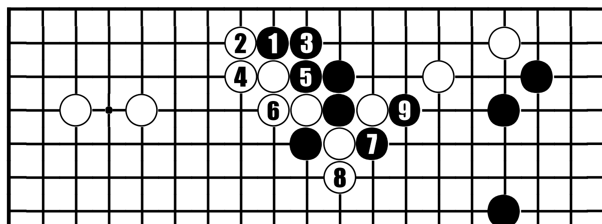


Fig. 1.1.5

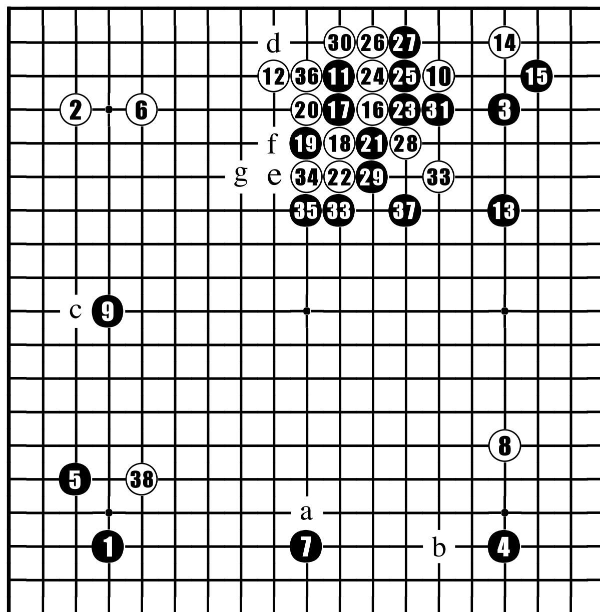
⓭ Prea departe de **HOSHI**. Mai bine **IKKEN TOBI**. O altă posibilitate pentru această mişcare ar constitui-o ⓲.

⑭ Trebuie neapărat ieşit spre centru cu **IKKEN** de la alb 10, cu atât mai mult cu cât negru 13 a lăsat multe **AJI**-uri, acestea putând fi bine speculate de către alb.

⑯ şi ⑱ Exagerate. Albul nu poate spera la nimic bun declanşând această luptă, mai ales după ce a întărit formaţia neagră din dreapta cu schimbul de mişcări ⑭ – ⓯. Dacă avea de gând să joace în acest fel, albul ar fi trebuit să îşi pregătească atacul cu 14 în 1 din **FIG. 1.1.3.** secvenţa până la 10, care ar fi urmat, asigură cel puţin un ochi pe latura de sus pentru grupul alb, acesta pornind, deci, la luptă de pe nişte poziţii ceva mai solide. Dacă negru 4 din **FIG. 1.1.3** este jucat direct la 10, albul va putea continua secvenţa ca în **FIG. 1.1.4**, obţinând profit în colţ şi pe latura de sus (dacă acum negru „a“, albul poate bloca la „b“).

㉑ Trebuia jucat la „d“ (vezi **FIG. 1.1.5**). În secvenţa din partidă, negrul sacrifică în mod inutil două pietre, iar profitul său este mai mic.

[Mişcările 1-38]



[Fig. 1.1.1]

28 Trebuia la 29 sau direct la 30. **ATE** la 29 ar fi acordat albului o poziție avansată spre centru şi, deci, spre **MOYO**-ul negru de jos; **MAGARI** la 30 ar fi lăsat situația nedefinitivată spre centru cu punctele 28 şi 29 ca **AJI**-uri în formația neagră ele urmând a fi folosite: mai târziu. Dacă acum sau mai târziu, negrul se va apăra aici, asta va însemna o mişcare **GOTE** pentru el, iar albul va putea beneficia de **SENTE** pentru o altă mişcare, într-o altă parte a tablei.

33 Greşit. În primul rând, negru câştigă o poziție foarte bună cu mişcările sale 33, 35 şi 37; în al doilea rând, albul ar fi putut face aceeaşi manevră sacrificând piatra 28 şi reducând teritoriul negru; în al treilea rând că, folosit acum, acest **AJI** nu are aproape nici un fel de eficacitate.

36 Inutilă; trebuia neapărat la „e“, cu care albul îşi va mări considerabil teritoriul. Cele două pietre 11 şi 17 sunt deja capturate, fără a necesita ridicarea lor efectivă de pe tablă. În plus, negrul poate juca oricând o secvență simplă ca negru „e“, alb „f“, negru „g“... cu care să mai reducă din teritoriul alb de aici, realizînd în acelaşi timp el însuşi puncte în centru.

Mişcările 39-55

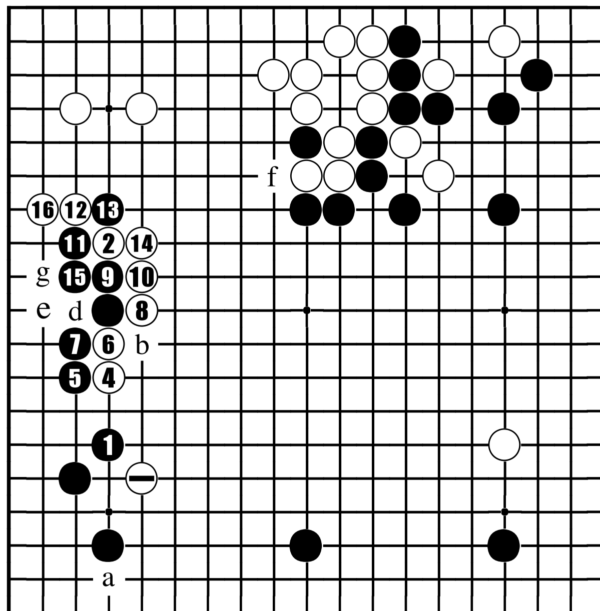


Fig. 1.2.1

❶ Este unul din răspunsurile posibile, în general, ca urmare a atacului alb cu piatra notată ⊖ şi deoarece avem de-a face cu o poziţie pe care am putea-o întâlni destul de des în partidele noastre, (fiind vorba de un atac firesc al unei formaţii **KEIMA SHIMARI**), poate că ar fi bine să analizăm mai pe larg ceea ce se poate întâmpla aici. Să vedem mai întâi un alt răspuns posibil al negrului (**FIG. 1.2.2**).

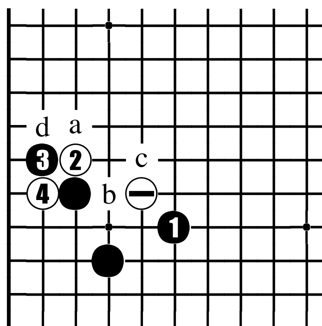


Fig. 1.2.2

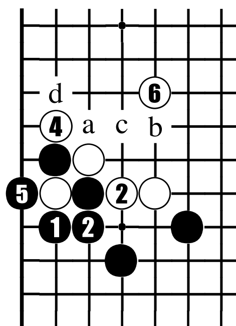


Fig. 1.2.3

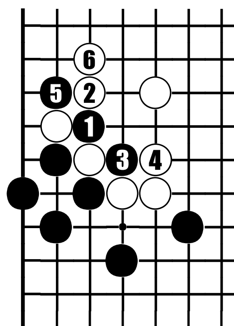


Fig. 1.2.4

FIG. 1.2.2. Deci, ca răspuns la atacul alb cu piatra notată ⊖, negrul poate juca acest 1, iar albul continuă cu **TSUKE** la 2. După negru 3, albul se va vedea nevoit să joace 4, deoarece dacă ar juca „a“, atunci negru „b“, alb „c“, negru „d“, iar formația care ar rezulta ar avea o formă greoaie.

Fig. 1.2.3. Continuând de la poziția anterioară, negrul capturează cu 1 şi 5, iar albul face o frumoasă extensie cu 6 în intenția sa de **SABAKI**. Albului nu trebuie să-i fie frică de tăietura în „a“ (**Fig. 1.2.4** arată ce s-ar întâmpla într-o asemenea situație, formația albă fiind întărită de acest atac). Dacă totuşi albul ar conecta cu 6 (din **Fig. 1.2.3**) la „a“, ar urma negru „b“, ceea ce ar face dificilă sarcina pietrelor albe. Nici **KAKETSUGI** în „c“ nu este o idee mai fericită pentru alb deoarece ar urma negru „d“ şi din nou grupul său este sub atac. Aceasta nu înseamnă, bineînțeles, că albul va muri aici, el având oricând posibilitatea strecurării spre centru, dar această soluție ar duce inevitabil la întărirea negrului pe ambele laturi (cu profit mare teritorial), în timp ce simpla salvare a grupului alb nu-i poate aduce acestuia din urmă prea multe puncte: or, nu asta a fost intenția atacului cu ⊖.

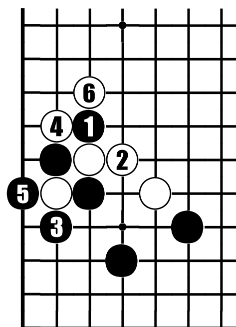


Fig. 1.2.5

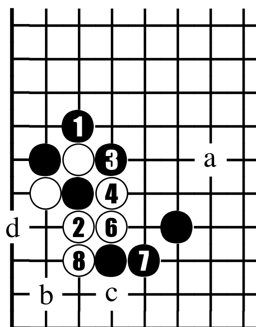


Fig. 1.2.6

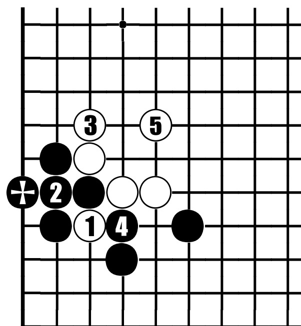


Fig. 1.2.7

Fig. 1.2.5. În **Fig. 1.2.3** negrul a jucat **ATE** la 1, dar el poate la fel de bine adopta această ultimă variantă, condiționată de **SHICHO**-ul care rezultă după ⑥. În partidă (**Fig. 1.2.1**) această secvență îi este favorabilă negrului, deci, în loc de ❶, ❸ ar fi fost o atitudine cu mult mai severă.

Într-o asemenea situație, tot ce mai poate face albul este să joace secvența din **Fig. 1.2.6**, în urma căreia dacă negrul încearcă cu „a“ să-l rupă de exterior, alb „b“, negru „c“, alb „d“ obțin viață.

Să ne întoarcem acum la **Fig. 1.2.3** unde, în urma lui alb 2, negrul joacă **TSUGI 3**. Ce s-ar întâmpla dacă negrul ar captura direct la 5?

Fig. 1.2.7. Deci negrul tocmai a capturat la ✚, iar albul continuă cu 1; acum negrul conectează la 2, deoarece nu-şi poate permite un **KO** în care orice mişcare de extensie a albului are caracter de **KODATE** (şi în general, un **KO** în stadiul acesta al partidei, de început, este aproape imposibil de câştigat). Secvența continuă până la alb 5 cu care acesta îşi aranjează forma, obținând un rezultat de care poate fi mulțumit.

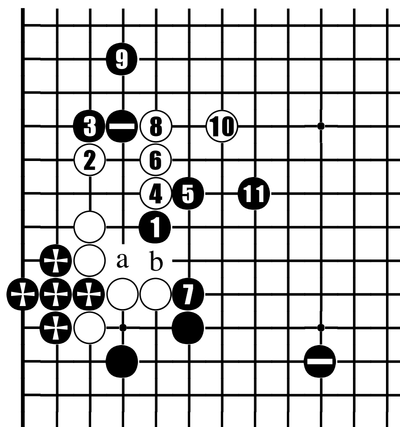


Fig. 1.2.8

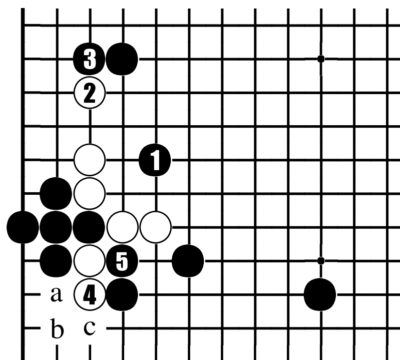


Fig. 1.2.9

În partida pe care o urmărim negrul a apucat să-şi facă ambele extensii pe laturi de la **KEIMA SHIMARI**, caz în care el ar putea juca mişcarea din **Fig. 1.2.7** direct la 5. În acest caz, lucrurile s-ar complica puţin...

Fig. 1.2.8. Având, deci, pe tablă ambele extensii (pietrele notate ⊖) negrul poate ataca cu acest 1. Acum o simplă conexă în „a" sau „b" i-ar face albului o forma grea, cu care va putea obține dificil viață într-o zonă atât de bine controlată de către adversarul său. Dacă albul încearcă să iasă spre centru cu secvența de aici, va plăti un preț prea mare prin profitul pe care negrul îl va obține pe laturi (în special pe cea de jos). Singura şansă a albului este, deci, de a putea folosi cumva slăbiciunea grupului de pietre negre notate ✚.

Fig. 1.2.9. Deci după negru 1, albul face schimbul 2 cu 3 şi continuă cu 4 care obligă ❺. Acum albul are de ales între „a", „b" şi „c" .

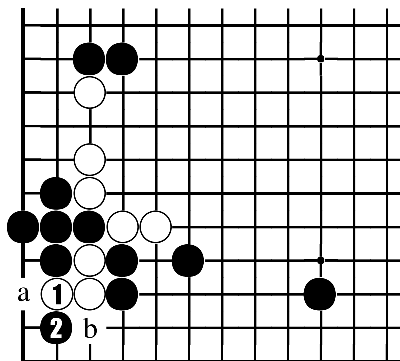


Fig. 1.2.10

Fig. 1.2.10. **OSAE** cu 1 se va dovedi catastrofal pentru alb, în urma excelentului **TESUJI** cu 2 al negrului: acum punctele „a“ şi „b“ sunt **MIAI** pentru captura grupului alb.

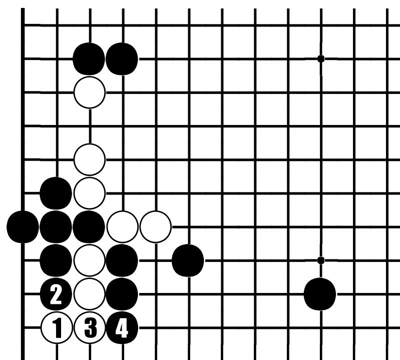


Fig. 1.2.11

Fig. 1.2.11. **KOSUMI** alb cu 1 de aici nu constituie nici el o rezolvare, după cum o arată secvența până la negru 4 şi care îi răpeşte albului orice speranță.

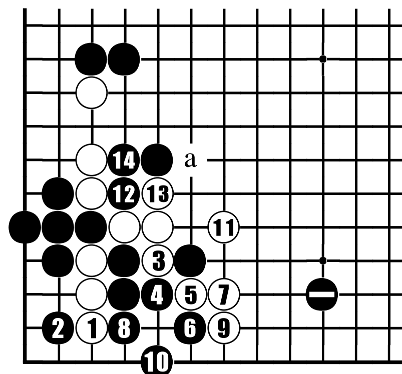


Fig. 1.2.12

Fig. 1.2.12. Acest **SAGARI** cu 1 este singura mişcare corectă a albului. În continuare secvenţa decurge aşa cum este ilustrată aici, alb 15 putând fi jucat la „a" sau ca un atac strâns asupra pietrei negre notate ⊖ (izolată acum într-o zonă de influenţă albă). Nu vă uitaţi că negrul a făcut teritoriu pe latura stângă: iniţial existau totuşi în acest sfert de tablă patru pietre negre, controlând bine zona, iar albul nu poate visa la distrugerea întregului **MOYO** advers.

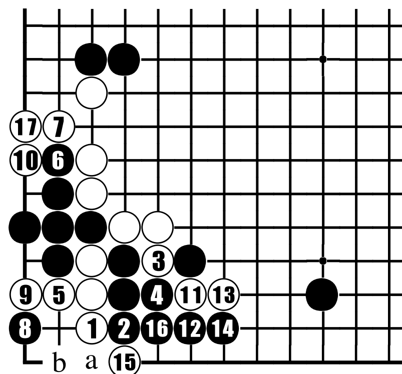


Fig. 1.2.13

Fig. 1.2.13. Dacă după alb 1 din secvenţa anterioară, negrul joacă **OSAE** cu 2 ca aici, albul va continua cu 3, 5 şi 7, iar mai târziu cu 11, 13 şi 15, ajungându-se ca după 17, capturarea negrului să fie inevitabilă. Dacă în loc de 8 negrul joacă direct la 9, alb va deschide un **KO** mult prea grav pentru negru. Dacă în urma schimbului 8–9, negrul va juca la „a“, atunci albul va continua cu „b“, negru 15 şi alb 10, ceea ce duce la câştigarea acestui **SEMEAI (ME-ARI ME-NASHI)**.

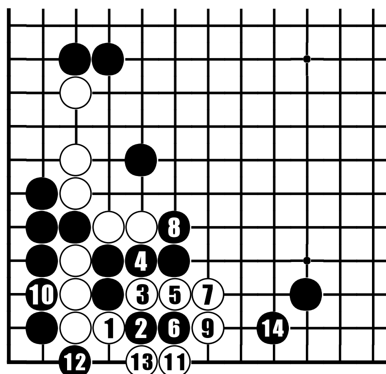


Fig. 1.2.14

Fig. 1.2.14. este periculos pentru alb să joace acest **MAGARI** (în locul mişcării 3 din **Fig. 1.2.12**), deoarece secvenţa până la 14 de aici îl va lăsa cu două grupuri slabe, situaţie din care nu are decât de pierdut.

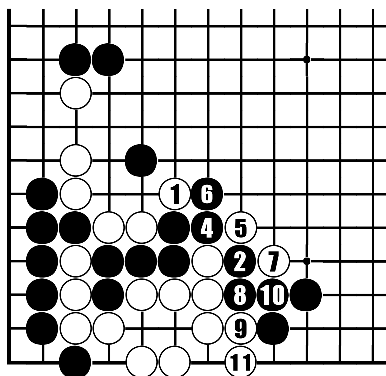


Fig. 1.2.15

În **Fig 1.2.15** grupul alb de pe latura de jos va face viaţă cu secvenţa până la 11, dar poziţia negrului spre centrul tablei rămâne cu mult prea solidă.

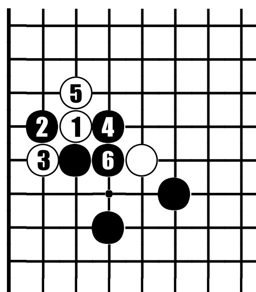


Fig. 1.2.16

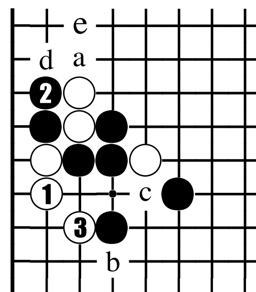


Fig. 1.2.17

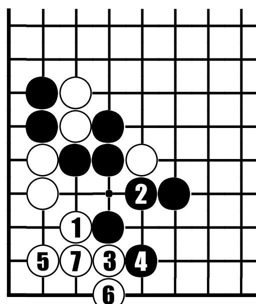


Fig. 1.2.18

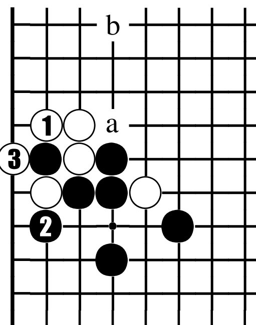


Fig. 1.2.19

Fig. 1.2.16. Să vedem acum ce se întâmplă dacă în urma secvenței alb 1, negru 2, alb 3, pe care am studiat-o până acum, negrul continuă cu **ATE** la 4 şi apoi **TSUGI** cu 6.

Fig. 1.2.17. În continuarea poziției precedente, albul joacă **NOBI** cu 1, iar după negru 3, **KOSUMI-TSUKE**. Acum negrul poate juca „a", iar albul se va mulțumi cu „b" şi ocuparea colțului. Dacă în loc de „a" negrul joacă „c", atunci va urma alb „a", negru „d", alb „e" etc... Această înaintare paralelă (negrul pe linia a doua şi albul pe a treia) fiindu-i favorabilă, albul poate continua oricât secvența, chiar dacă ulterior pietrele sale din colț vor fi capturate (ele devenind între timp de o importanță secundară). Observați însă că albul are (dacă doreşte) şi o variantă de viață pe colț (**Fig. 1.2.18**), care poate fi jucată imediat după schimbul 1 cu 2, din această ultimă figură, sau mai târziu.

Fig. 1.2.19. În continuare la **Fig. 1.2.17**, negrul nu trebuie să creadă că acest atac cu 1 i-ar aduce un rezultat mai bun, deoarece după secvența până la 6, se va găsi într-o situație foarte neplăcută.

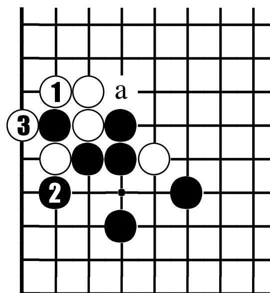


Fig. 1.2.20

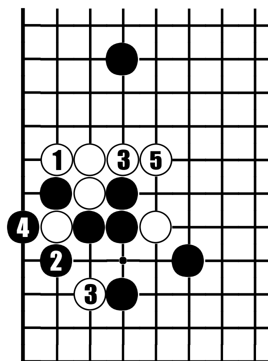


Fig. 1.2.21

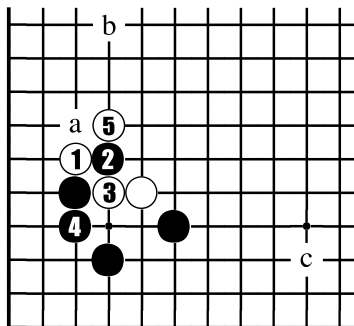


Fig. 1.2.22

Fig. 1.2.20. Albul poate captura, bineînțeles, cu 1 şi 3 ca în această variantă (pornind de la **Fig. 1.2.16**), dar în acest caz profitul său va fi destul de mic (şi lipsit de perspective) în raport cu ceea ce realizează negrul pe latura de jos. În plus, negrul mai are posibilitatea de a împinge la „a“, mai ales în cazul în care există deja o piatră proprie în „b“.

Fig. 1.2.21. Dacă după schimbul 1 cu 2 albul încearcă să izoleze piatra neagră notată ⊖, continuând cu 3 şi 5 (reducând profitul advers din varianta anterioară), atunci se va trezi cu o formație nu prea solidă (fără o bază serioasă), care nu-l va ajuta prea mult în planurile sale (ba mai mult, ar putea deveni ținta unui viitor atac).

Fig. 1.2.22. În **Fig. 1.2.2**, negrul a jucat la 3 ca răspuns la **TSUKE** alb cu 2, dar el poate răspunde şi cu acest **HANE-DASHI** (mişcarea 2 de aici), în cazul în care **SHICHO**-ul rezultat în urma secvenței până la 5 îi este favorabil. Deci albul trebuie să fie foarte atent în momentul în care îşi începe atacul, la finalizarea acestui **SHICHO**; altfel ar fi nevoit să joace 5 la „a“ şi să intre într-o luptă extrem de dezavantajoasă, mai ales în prezența extinderilor negrului la „b“ şi „e“.

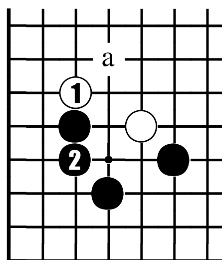


Fig. 1.2.23

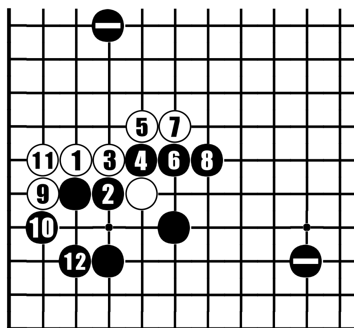


Fig. 1.2.24

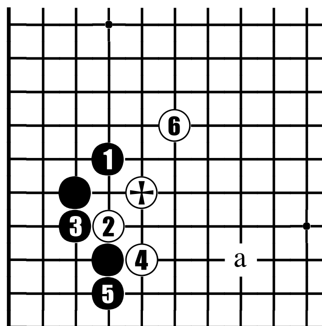


Fig. 1.2.25

Fig. 1.2.23. După ①, **HIKI** negru cu ❷ de aici este un alt răspuns posibil, dar acesta ar putea lăsa senzația de „puțin prea moale“, dându-i posibilitatea albului de a continua cu „a“ sau „b“ în funcție de interesele sale pe tablă („a“ dacă intenționează să facă teritoriu pe latura stângă, „b“ pentru **SABAKI**).

Fig. 1.2.24. Rezultatul acestei variante (în urma răspunsului negru 2 la alb 1) nu este în general socotit prea grozav pentru negru dar, în cazul în care există cele două pietre notate ⊖, el poate fi considerat mulțumitor deoarece negrul obține un profit considerabil pe latura de jos, pe când zidul alb, care ia naştere, este suficient jenat de către **HOSHI**-ul care i se opune.

Fig. 1.2.25: În urma atacului alb cu piatra notată ⊕, un alt răspuns ar putea fi acest **KOSUMI** cu ❶, iar secvența de aici până la ⑥ o posibilă desfăşurare, unde ⑥ poate fi jucat şi la „a“ (în funcție de restul tablei).

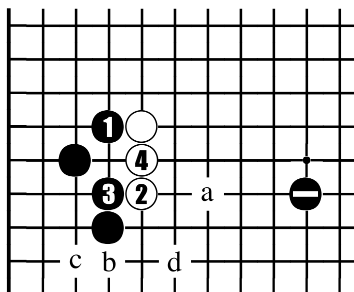


Fig. 1.2.26

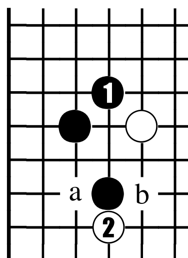


Fig. 1.2.27

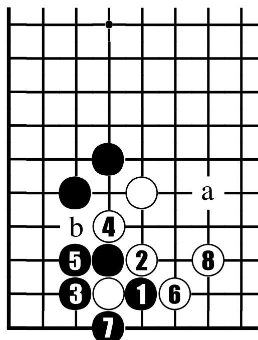


Fig. 1.2.28

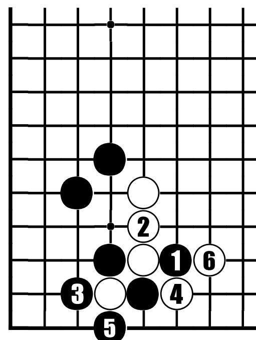


Fig. 1.2.29

Fig. 1.2.26: Alb 2 de aici ar fi de fapt răspunsul corect la negru 1 dar; având în vedere piatra ⊖ (şi o posibilă extensie în „a“ care ar deveni foarte incomodă), alb 4 ar trebui jucat la „b“, urmat de negru „c“ şi alb „d“.

Fig. 1.2.27: Alb (**TSUKE**) este o mişcare mai specială, care îi rezolvă acestuia situaţia din punct de vedere local: dacă acum negru „a“, HANE alb la „b“ asigură o poziţie relativ comodă.

Fig. 1.2.28. Pornind de la poziţia din **Fig. 1.2.27**, negrul poate juca 1 ca aici, iar albul poate tăia cu 2. Dacă acum negru **ATE** cu 3, alb 4 şi 6 sunt **KIKASHI**, iar după 8 acesta din urmă se poate declara mulţumit. Alb 8 poate fi jucat şi la „a“, acordând o minimă importanţă pietrelor de **KIKASHI** – de fapt un proverb spune că **PIETRELE DE KIKASHI SE ABANDONEAZĂ**. Dacă după alb 2 negrul joacă 3 direct la 6, atunci urmează ④,❺, alb „b“ şi situaţia negrului devine foarte proastă.

Fig. 1.2.29. Dacă **SHICHO**-ul, care rezultă, nu-i este favorabil albului, negrul poate juca această secvenţă, declanşată de **ATE** 1 (în locul mişcării sale 3 din **Fig. 1.2.28**).

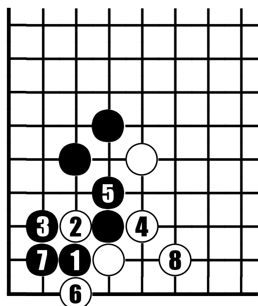


Fig. 1.2.30

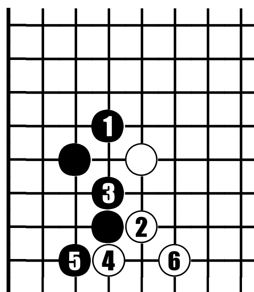


Fig. 1.2.31

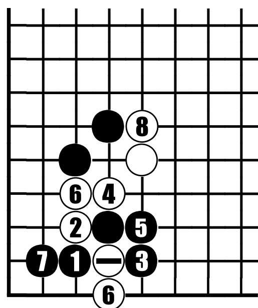


Fig. 1.2.32

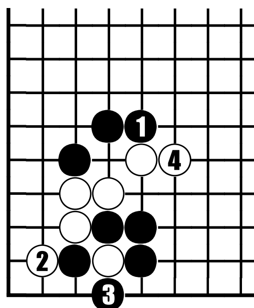


Fig. 1.2.33

Fig. 1.2.30. În continuare de la **Fig. 1.2.27**, negrul poate juca acest 1, iar după alb 2, negru 3 poate fi o alternativă de joc care declanşează secvența până la 8.

Fig. 1.2.31. Să vedem acum rezultatul – în aceeaşi ordine de idei – al atacului cu alb 2, ca răspuns la KOSUMI negru 1. În **Fig. 1.2.30**, albul a apucat să facă schimbul 6 cu 7, asigurându-şi un ochi pe latură, în timp ce în **Fig. 1.2.31** negrul poate încă juca la „a“, stricând forma albului.

Fig. 1.2.32. După schimbul 1 cu 2, nu este o idee prea grozavă pentru negru de a captura piatra notată cu ⊖, deoarece ar urma secvența până la 8, care îi oferă albului o variantă mult prea lejeră de a face SABAKI.

Dacă în loc de 7 negrul joacă la 8, albul va putea continua ca în **Fig. 1.2.33** unde, înainte de a ieşi cu 4, el îşi asigură un eventual ochi (în GOTE) pe colț.

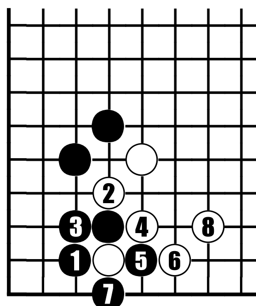


Fig. 1.2.34

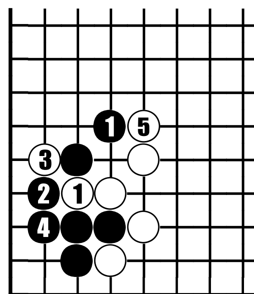


Fig. 1.2.35

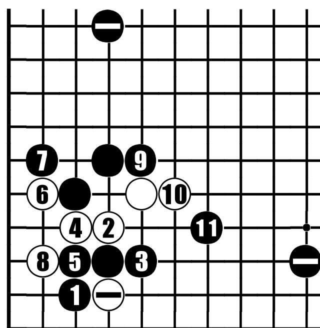


Fig. 1.2.36

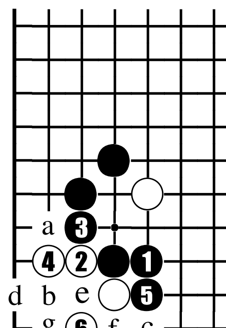


Fig. 1.2.37

Fig. 1.2.34. Ca răspuns la negru 1 din **Fig. 1.2.30**, albul ar mai putea juca şi în acest, fel, ajungând la un rezultat similar cu cel din **Fig. 1.2.28**.

Dacă negru 5 este jucat ca **TENUKI**, albul poate continua ca în **Fig. 1.2.35**, putându-se declara foarte mulțumit de acest ultim rezultat.

Fig. 1.2.36. Există însă şi un contrajoc al negrului în cazul variantei din **Fig. 1.2.34**, după atacul alb cu 2 şi anume, acest **NOBI** cu 3 din figura de față. În urma secvenței până la 11, albul nu va putea fi prea mulțumit: (mai ales în prezența celor două pietre negre notate ⊖). Într-o asemenea situație albul va trebui să adopte varianta de joc din **Fig. 1.2.37**.

Fig. 1.2.37. Dacă negrul începe cu acest NOBI, secvența până la 6 duce la viață necondiționată pentru alb. Dacă acum negru „a“, alb „b“ ; dacă negru „c“ (în loc de „a“), alb „d“, negru „e“, alb „b“, negru „f“ şi după aceea alb „a“ care obține, de asemenea, viață; dacă negrul începe cu „b“, atunci alb „d“, negru „g“, alb „a“.

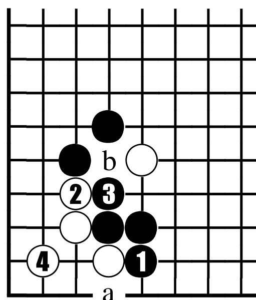


Fig. 1.2.38

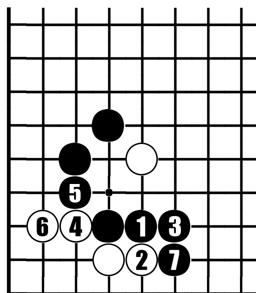


Fig. 1.2.39

Fig. 1.2.38. Dacă alb 2 din varianta anterioară, negrul mai poate juca acest 1, care este o mişcare foarte puternică. Secvenţa care urmează până la 4 va permite negrului să obţină un **KO** la „a“ dar, dat fiind destul de neplăcutul **AJI** din „b“, el ar face poate mai bine să îşi apere întâi acest defect lăsând deschiderea **KO**-ului pentru mai târziu. Dacă ulterior albul ocupă el însuşi punctul „a“, negrul se va putea declara mulţumit cu zidul puternic pe care l-a obţinut **ÎN SENTE**.

Fig. 1.2.39. Din moment ce rezultatul din **Fig. 1.2.38** nu este prea grozav pentru el, albul poate adopta varianta de aici, care duce la formarea unei la fel de puternice influenţe centrale a negrului dar; în care, după mişcarea 7, albul poate juca **TENUKI**. Dacă acum negrul încearcă să omoare grupul din colţ...

Dar poate că cititorul ar vrea să dezlege singur această problemă. Fiind vorba de o poziţie pe care am putea-o întâlni oricând în partidele noastre, un studiu mai atent nu poate prinde rău nimănui.

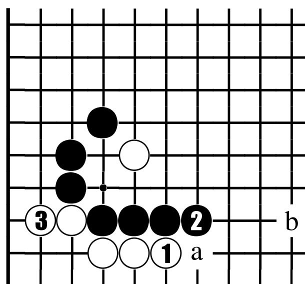


Fig. 1.2.40

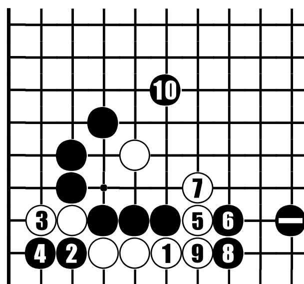


Fig. 1.2.41

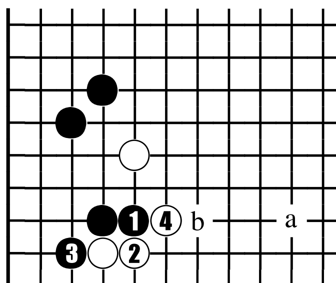


Fig. 1.2.42

Dacă albului nu-i convine soluția din **Fig. 1.2.39**, el poate juca după negru 5, ca în **Fig. 1.2.40**...

Fig. 1.2.40. După mişcarea 3 de aici, albul nu numai că trăieşte liniştit în colț, dar mai şi transformă o eventuală mişcare a negrului la „a“ într-o mişcare fără prea multă eficacitate. Fireşte că nu la fel s-ar pune problema dacă negrul ar avea o piatră în „b“, caz în care el ar putea adopta varianta de joc din **Fig. 1.2.41**. În această ultimă variantă, după secvența până la 10, albul va fi obligat să continue lupta de pe o poziție foarte dificilă.

Fig. 1.2.42. Dacă după schimbul 1 cu 2, negrul joacă **OSAE** cu 3, **HANE** alb cu 4 este continuarea unică dar, dacă negrul are o piatră la „a“, el ar putea ataca deosebit de sever cu **HASAMI-TSUKE** în „b“.

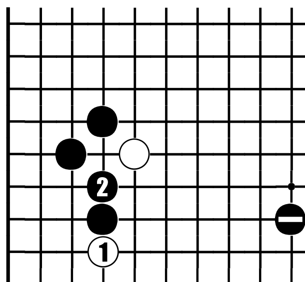


Fig. 1.2.43

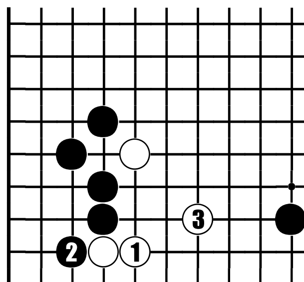


Fig. 1.2.44

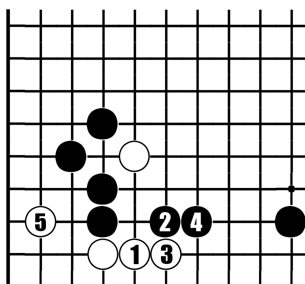


Fig. 1.2.45

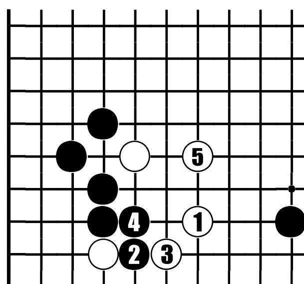


Fig. 1.2.46

Fig. 1.2.43: În prezența pietrei notate , negrul mai poate juca acest **HIKI** cu 2, ca răspuns la alb 1. Acum albul, în funcție de situația generală a tablei, poate continua aici sau la fel de bine poate juca în altă parte, rămânând ca ulterior (în raport cu alte poziții ocupate între timp) să se hotărască în ce mod să definitiveze acțiunea începută în acest colț. Dacă este vorba totuşi de a se acționa aici imediat, atunci se poate alege una din variantele arătate în **Fig. 1.2.44**, **Fig. 1.2.45** sau **Fig. 1.2.46**.

Şi pentru a încheia acest studiu, vă punem întrebarea: ați rezolvat problema din **Fig. 1.2.39**?

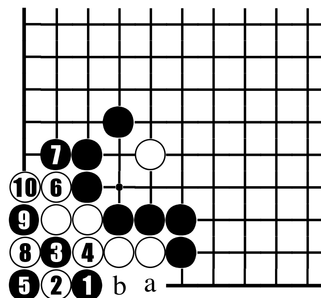


Fig. 1.2.47

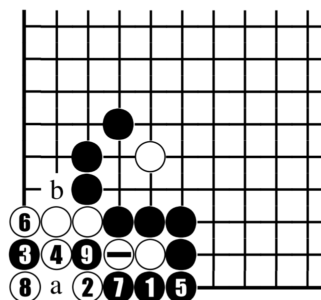


Fig. 1.2.48

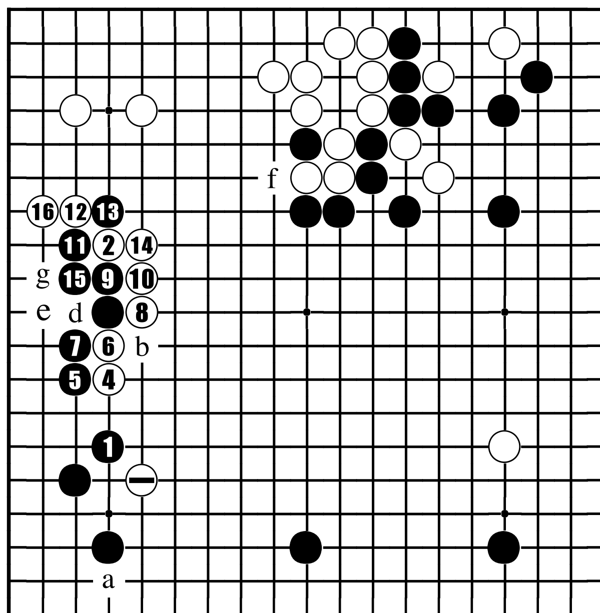
Spre verificare, urmăriți soluția corectă arătată în **Fig. 1.2.47** şi dacă nu aceasta este rezolvarea la care ați ajuns, verificați-vă încă o dată calculele: undeva trebuie să fie o greşeală.

Fig. 1.2.47: Negru 1 de aici este **TESUJI** şi constituie cel mai sever atac asupra grupului din colț. După secvența obligatorie până la 10, negrul va trebui să ocupe atât punctul „a“, cât şi pe „b“, timp în care albul va putea juca liniştit **KO**-ul prin captura la 8. Dacă ③ este jucat direct la 8, ar fi o greşeală, deoarece în acest caz s-ar naşte un „adevărat“ **KO** (adică vital), prin captura negrului la 5.

Fig. 1.2.48: **HANE** cu 1 de aici nu este un atac potrivit, deoarece în urma secvenței până la 9 care i-ar urma, alb 10 recapturează obținând viață necondiționat. Dacă ❸ este jucat la 4, urmează alb 3, negru „a“ alb „b“, care din nou obține viață.

Să ne întoarcem acum la **Fig. 1.2.1**. Din analiza anterioară putem trage concluzia că negrul 1 jucat la 3 ar fi constituit o atitudine ceva mai severă din partea acestuia.

[Mişcările 39-55]



[Fig. 1.2.1]

②: Trebuia mai întâi la „a“, pentru a testa reacția negrului. Numai în funcție de această reacție albul va putea hotărî în mod corect modalitatea de joc pe care va trebui să o adopte într-o altă parte a tablei.

❺: Mai bine la „b“, obligându-l pe alb să intre într-o luptă dezavantajoasă lui (din cauza puternicelor poziții negre din jur). Punctele „c“, „d“ sau chiar „e“ ar putea fi alte posibilități pentru această mişcare. Actualul 5 îl ajută pe alb (prin secvența care urmează) să-şi delimiteze destul de ferm teritoriul din colțul stâng, anulând în mare parte influența centrală a negrului.

❾: Dublu **HANE** la 10 ar fi redus puțin din pierderea suferită aici de către negru.

⓭: Dacă ar fi fost jucat la 14, i s-ar fi putut găsi probabil mai târziu, o eventuală legătură cu **AJI**-ul din „f“; aşa... rămâne o mişcare inutilă.

⓯: Mai bine la „g“, păstrând negrului un imens **YOSE** la 16.

Mişcările 55-82

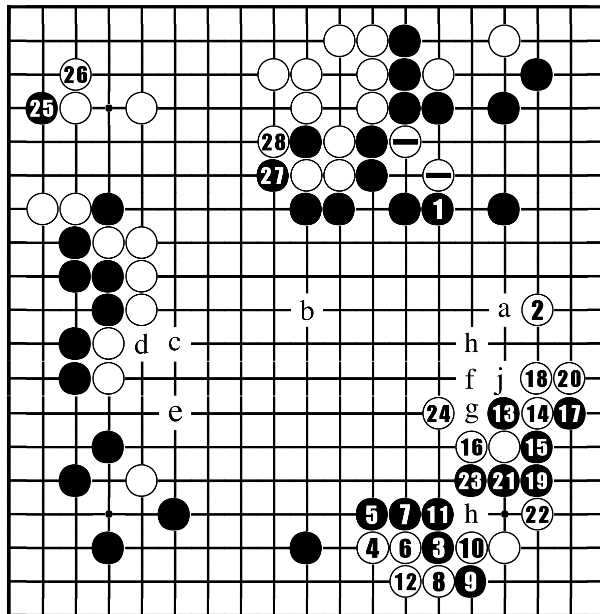


Fig. 1.3.1

❶ O extensie de genul „a“ sau „b“ ar fi rezolvat în aceeaşi măsură puţinele **AJI**-uri pe care le mai pot avea pietrele albe notate ⊖. Negrul „a“ este în plus, în sine, o mişcare foarte mare; negrul „b“ ar putea fi o altă idee, el vizând bineînțeles o mişcare la „c“ – dacă acum albul va răspunde cu „d“, ar urma negrul „e“, după care albul are tot dreptul să intre în panică.

⓯ Nu aceasta este atitudinea corectă a negrului în situația de pe tablă din acest moment. Să numărăm însă mai întâi teritoriile. Albul are cam 60 de puncte în stânga (sus) şi, dacă nu este oprit, mai poate realiza 30-35 de puncte în colțul opus, la care dacă adăugăm **KOMI**, obținem un total de cel mult 100 de puncte. Negrul are cel puțin 40 de puncte în colțul din dreapta (sus) şi cam tot pe atâtea în cel din stânga (jos), plus laturi.

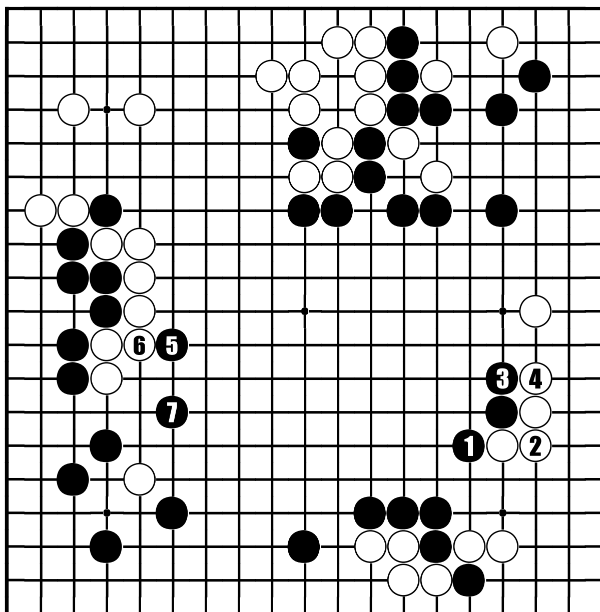


Fig. 1.3.2

Dacă acum negrul ar aplica tactica din **Fig. 1.3.2**, el ar putea realiza cu uşurinţă în centru cele minim 20 de puncte necesare câştigării acestei partide (cu atât mai mult cu cât albul nu mai are nici un fel de altă posibilitate pentru a face puncte pe tablă. ⓯ din **Fig. 1.3.1** duce la complicaţii inutile, care nu sunt nici pe departe favorabile acestuia, putându-se chiar întoarce împotriva sa.

⑳ Având în vedere faptul că negrul poate trăi oricând pe margine (vezi **Fig. 1.3.3**), această mişcare ar fi fost mai bine jucată la „f", fără grija mişcării 1 a negrului din **Fig. 1.3.4** unde, piatra notată ⊖ tot nu poate scăpa.

㉓ Răspunsul corect al albului la această mişcare ar fi „g", care-l scapă de orice probleme deci... ㉓ trebuia jucat la „h", unde, oricum, obligă alb „g", dar, în plus accentuează **AJI**-ul din „i", luând din libertăţile pietrelor albe.

㉔ Unicul răspuns este „g". Dacă după alb „g", negrul încearcă să iasă cu „j", atunci **GETA** alb la „k" este suficient.

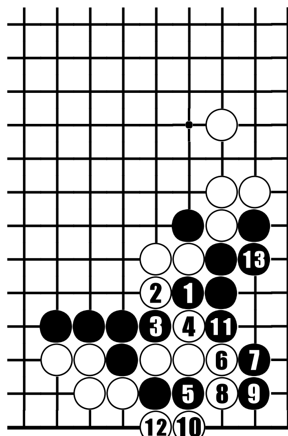


Fig. 1.3.3

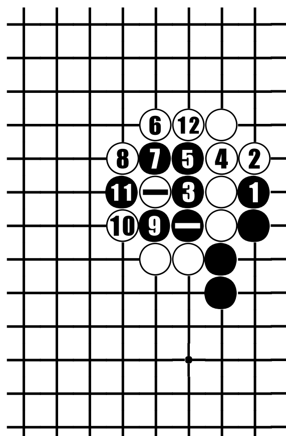


Fig. 1.3.4

[Având în vedere faptul că negrul poate trăi oricând pe margine (vezi **Fig. 1.3.3**), această mişcare ar fi fost mai bine jucată la „f“, fără grija mişcării 1 a negrului din **Fig. 1.3.4** unde, piatra notată ⊖ tot nu poate scăpa.]

Mişcările 83-102

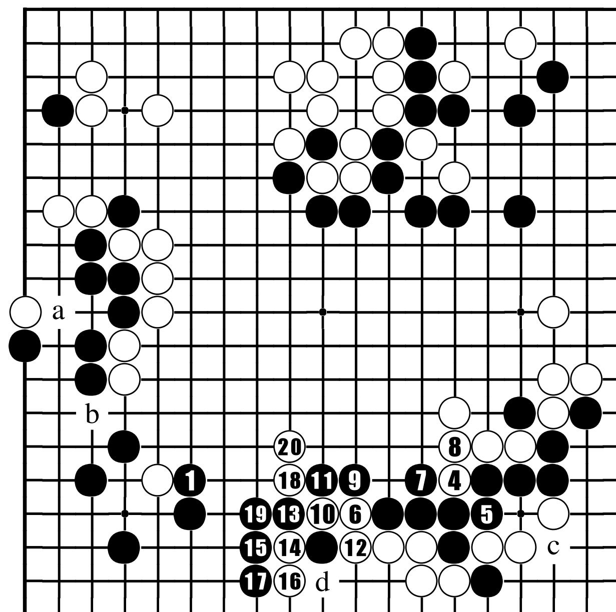


Fig. 1.4.1

❸ Greşit. Trebuia la „a“. Într-o configurație normală a pozițiilor, acest blocaj ar fi putut funcționa (vezi **Fig. 1.4.2**). În situația de față însă, negrul are un **AJI** în „b“, pe care adversarul său îl poate specula cu succes (vezi **Fig. 1.4.3**).

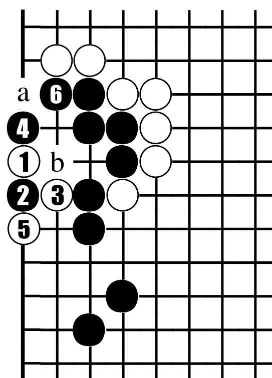
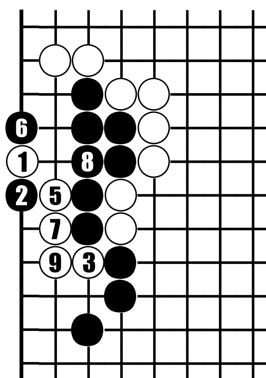


Fig. 1.4.2


Fig. 1.4.3

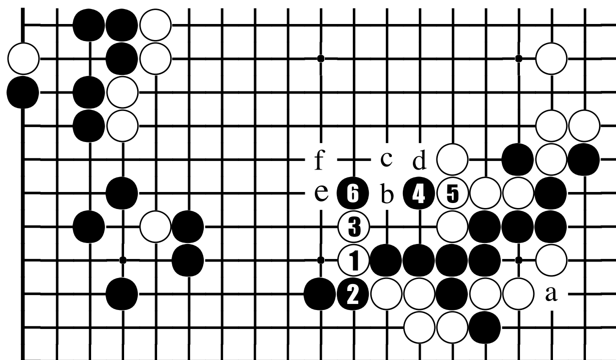


Fig. 1.4.4

Fig. 1.4.2. În urma schimbului 1 cu 2 de aici, albul ar trebui să continue cu „a“ şi dacă negru „b“ albul conectează sau joacă **TENUKI**: acesta este o secvenţă firească de **YOSE**, în care albul câştigă oricum, cel puţin 1 punct în **SENTE** (chiar dacă negrul va captura ulterior piatra 1).

Fig. 1.4.3. După schimbul 1 cu 2 de aici, albul va putea juca 3 şi dacă negrul va tăia cu 4, alb 5 va funcţiona foarte bine. Iată o excelentă dovadă că în **GO** nu se pot aplica niciodată „scheme fixe“, fiecare situaţie având caracterul său absolut specific.

④ şi ⑥: Un atac hazardat...

❼ Trebuia tăiat la 12 (vezi **Fig. 1.4.4**).

Fig. 1.4.4. După schimbul 1 cu 2, albul ar trebui să joace neapărat 3, dacă intenţionează să izoleze grupul negru. Acum însă negrul are **KIKASHI** 4 şi 6 care îi asigură ieşirea spre centru (pe margine el are cel puţin un ochi datorită **AJI**-ului din „a“). Singura problemă pentru negru este „cum să iasă **MAI EFICIENT**“. Bineînţeles, că 6 poate fi jucat şi la „b“, „c“ sau „d“, fără ca pietrele sale să poată fi separate, dar ideea este de a

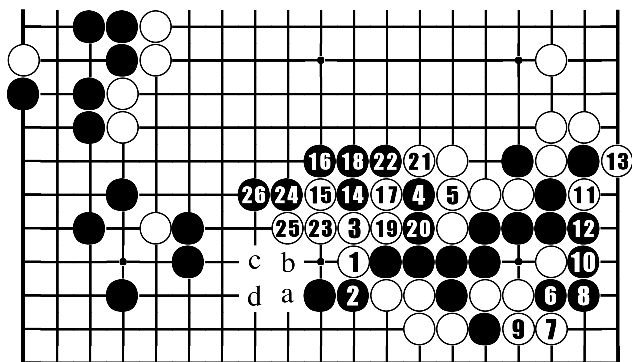


Fig. 1.4.5

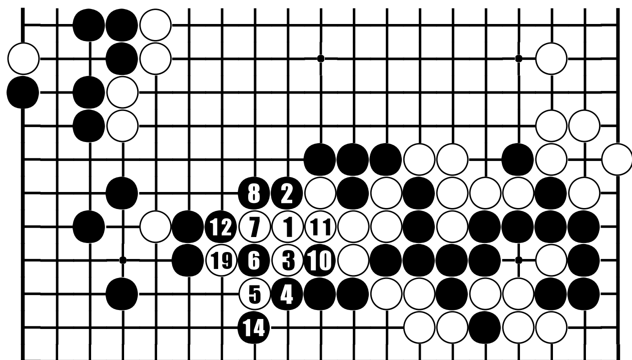


Fig. 1.4.6 ⑬ conectează [în ❻]

supune cele două pietre adverse 1 şi 3 unei maxime presiuni fără periclitarea propriilor grupuri (dinspre latura dreaptă şi mijlocul laturii de jos)...

Fig. 1.4.5. Deci, după secvenţa până la 5, negrul joacă 6 în ideea de a face viaţă pe margine. Dacă albul se va opune în continuare cu secvenţa până la 13, atunci negrul poate juca 14 şi apoi severul **HANE** 16. Dacă acum albul atacă cu 17, negrul va putea conecta liniştit la 18 (obligând alb 19) pentru ca mai apoi, după 20 şi 21, să taie el însuşi cu 22. Grupul său de pe margine a rămas cu 5 libertăţi. Dacă albul continuă cu **KATA-TSUGI** 23, atunci **OSAE** negru 24 şi **NOBI** 26 încheie practic secvenţa, pe care nu are cum să o mai piardă (dacă alb „a“, negru „b“ va conduce spre o poziţie de **DAMEZUMARI**; dacă alb „c“, atunci negru „d“ va rezolva, de asemenea, situaţia; dacă alb „d“, negru „b“ şi apoi „c“). Dacă în loc de 23 albul joacă **KAKETSUGI** la 25... (vezi **Fig. 1.4.6**).

Fig. 1.4.6. După acest alb 1, negru joacă **ATE** cu 2, iar albul continuă cu **HIKI** 3, blocat imediat de negru cu 4; alb 5 este urmat de negru 6 care declanşează secvenţa până la 14, încheiată prin captura grupului alb în **SHICHO**.

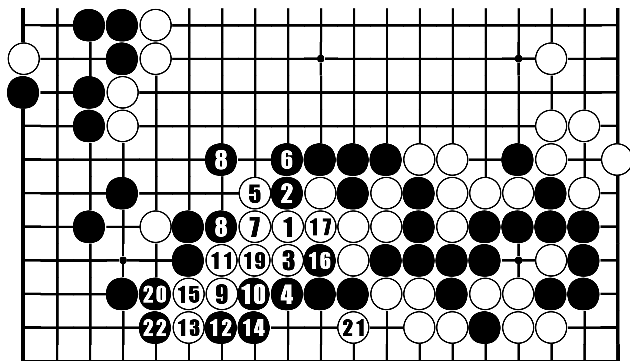


Fig. 1.4.7

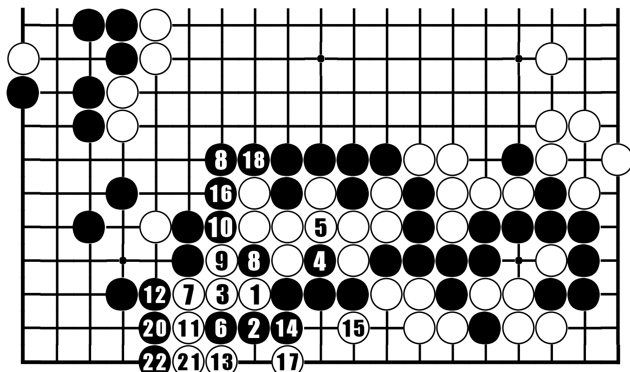


Fig. 1.4.8 ⑲conectează [în ❽]

Fig. 1.4.7. Dacă în loc de 5 din varianta anterioară, albul joacă acest 5, negrul nu trebuie să se grăbească să captureze o piatră, ci să conecteze simplu cu 6 şi mai apoi **GETA** cu 8. Observați că în tot acest timp, grupul alb nu a avut nici un moment suficiente libertăți încât să permită captura pietrelor negre din partea dreaptă. În continuare după negru 8, albul poate încerca cu 9 de a-şi mări numărul de libertăți, dar secvența până la 22 nu-i va permite acest lucru. Dacă în loc de **KEIMA** 9 albul joacă **HANE** la 20...

Fig. 1.4.8. După acest alb 1, negrul va continua cu 2, 4 şi 6 pentru ca mai apoi să aplice tehnica de **HORI-KOMI** cu 8 şi 10. Dacă acum albul va coborî cu 11, negrul cu secvența până la 22 va ieşi învingător. În loc de 11, albul poate juca...

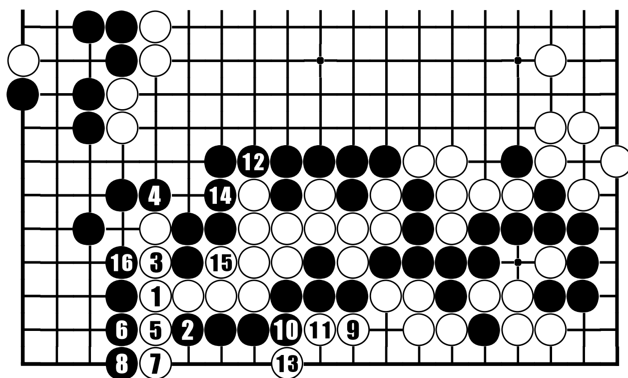


Fig. 1.4.9

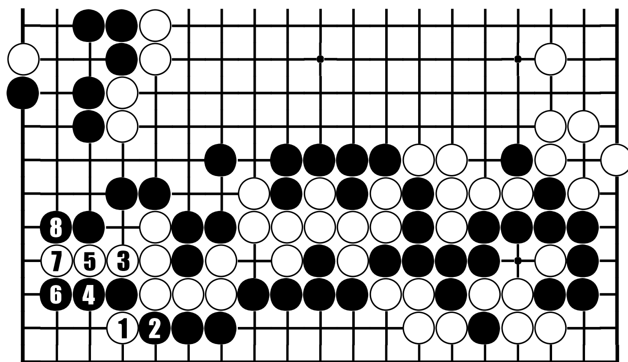


Fig. 1.4.10

Fig. 1.4.9: TSUKE-NOBI alb cu 1 de aici este urmat de **NOBI** negru cu 2, care îi asigură acestuia câştigarea **SEMEAI**-ului fie în varianta din această figură, fie în varianta din **Fig. 1.4.10**.

Veţi putea spune – şi oarecum pe bună dreptate – că o astfel de secvenţă, începând de pe o latură şi încheindu-se pe latura opusă, cu toate variantele ei, nu poate fi calculată într-o partidă la care ai timpul total de gândire 1 oră şi totuşi...

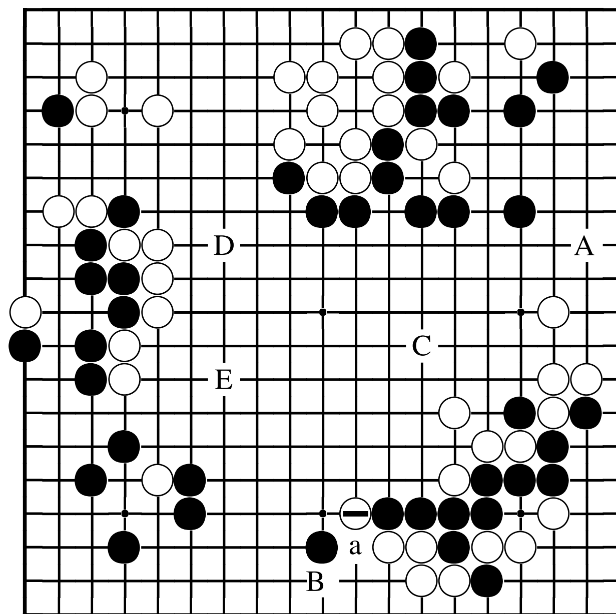
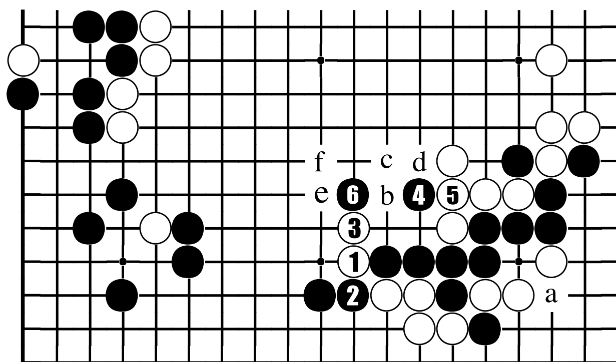


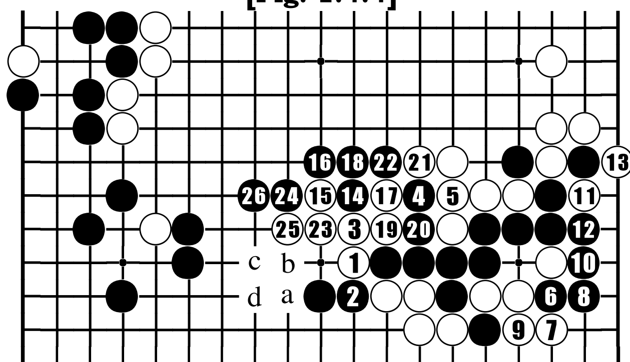
Fig. 1.4.11

Să revenim la poziția din **Fig. 1.4.1** (vezi **Fig. 1.4.11**).

Fig. 1.4.11: După ce albul tocmai a jucat piatra notată ⊖, situația pe tablă este următoarea: negrul are două teritorii conținând fiecare aproximativ 40 de puncte (deci un total în jur de 80 d e puncte), iar albul are 60 de puncte în stânga (sus), cam 8-10 pe latura de jos şi încă 10-15 pe latura dreaptă, deci un total de 78-85 de puncte. Bineînțeles că mai rămân de jucat zone importante ca „A“, „B“, „C“, „D“ sau „E“ dar, presupunând că în centru negrul poate recupera **KOMI**, pe care îl acordă albului, situația poate fi considerată ca extrem de strânsă. O atitudine pasivă a unuia dintre jucători în acest moment, are toate şansele de a-i aduce acestuia pierderea partidei. În această situație negrul este practic obligat să taie la „a“ şi secvența până la 5 din **Fig. 1.4.4** devine firească.



[Fig. 1.4.4]



[Fig. 1.4.5]

Acum negrul ar vrea să joace 6 şi după alb „e“ să poată continua cu „f“, dar asta ar presupune că îi va da albului posibilitatea de a tăia cu secvența 17-21 din **Fig. 1.4.5.** în SEMEAI-ul care ar urma, grupul negru izolat ar rămâne cu numai trei libertăți, ceea ce este în mod evident prea puțin. Deci negrul găseşte secvența de la 6 la 13 din **Fig. 1.4.5** în urma căreia, amenințând că va face viață pe latură, obține cinci libertăți – secvență pe care o şi joacă – iar apoi 14 cu răspuns alb la 15 (nici acesta din urmă nu-şi poate permite un joc pasiv). Acum negrul se poate apuca de „citirea“ secvenței de luptă, pornind de la premiza că joacă 16, iar albul taie cu mişcările 17-21, urmate de 22.

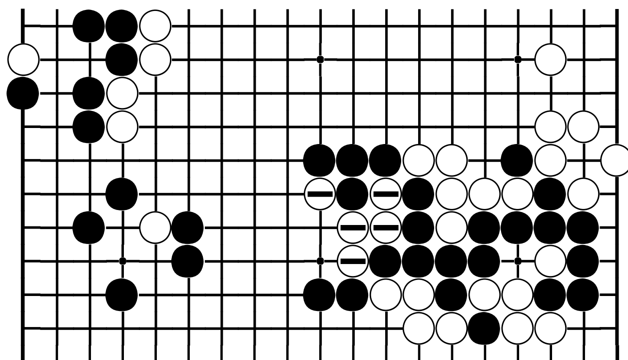


Fig. 1.4.12

Eliminând, deci, practic partea din dreapta a tablei (în care trebuie numai să ținem minte că grupul negru are cinci libertăți) – vezi **Fig. 1.4.12** – nu mai rămâne de calculat decât dacă cele cinci pietre albe, notate ⊖ din această ultimă figură, pot realiza şi ele, **ÎN SENTE**, tot atâtea libertăți (condiția absolut necesară albului pentru a putea ieşi învingător în urma acestui **SEMEAI**). Trebuie să recunoaşteți că secvențele pe care urmează să le imaginați, pornind de la această poziție, nu sunt deloc complicate, singura lor dificultate constând în lungimea pe care o au aceste secvențe – iar aceasta este deja o problemă de antrenament. Dacă veți începe prin a rezolva **FĂRĂ A PUNE PIETRE PE TABLĂ**, probleme de viață şi moarte (**TSUME-GO**), sau dacă veți încerca înaintea fiecărei mişcări din cursul unei partide să „vizualizați“ (treptat) din ce în ce mai multe mişcări înainte, atunci veți obține cu siguranță; după un timp, obişnuința citirii unor astfel de secvențe.

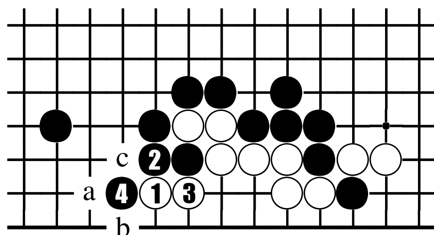
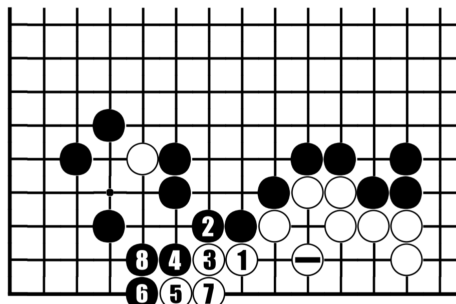


Fig. 1.4.13


Fig. 1.4.14

❼ Acum ştim că nu aşa trebuie ieşit spre centru (cu sau fără tăietura la 12).

⑫ Trebuia jucat direct la 14.

⑭ Mai bine 1 din **Fig. 1.4.13**.

Fig. 1.3.14: În urma secvenţei până la 4 de aici, albului îi va rămâne un foarte mare punct de YOSE la „a“ (după care negru nu poate coborî la „b“ din cauza lui alb „c“).

⑯ Trebuia capturat direct la „d“, lăsând 17 ca mişcare a albului în **YOSE**. Dacă după alb „d“ negrul coboară la 17, albul se va putea declara mulţumit cu păstrarea **SENTE**-ului. După acest 16 şi coborârea negrului la 17, punctul „d“ va putea fi ocupat în continuare de ORICARE dintre cei doi jucători.

Fig. 1.4.14: După ce albul a capturat cu piatra notată ⊖, dacă negrul joacă **TENUKI**, secvenţa care începe cu alb 1 poate fi jucată ORICÎND ÎN SENTE, diferenţa dintre această variantă şi cea jucată în partidă fiind de aproape 20 de puncte.

Mişcările 103-148

Fig. 1.5.1

❸ Mai bine la „a“, unde este mult mai incomodă pentru alb. Negrului nu trebuie să-i fie teamă pentru legătura pietrelor sale, acestea neputînd fi separate (fapt demonstrat în **Fig. 1.5.2** şi **Fig. 1.5.3**).

❼ O mişcare la 12 este foarte mare şi ar fi trebuit jucată imediat (vezi **Fig. 1.5.4**).

⑭ Trebuia la 15, avînd în vedere că dacă negrul răspunde la 14, atunci alb „b“ formează un SHICHO care se opreşte în piatra albă 4.

25 Greşit. Trebuia jucat 1 din **Fig. 1.5.5**.

㉞ Mai bine direct la 38.

27 Mult mai mare la 43, care i-ar aduce pe latură cam 30 de puncte. Considerînd că în această situaţie albul şi-ar conecta probabil cele şase pietre (capturate cu 37 în partidă), se poate trage concluzia că diferenţa între cele două mişcări este de aproximativ 18 puncte (ÎN SENTE).

După mişcarea 46 din **Fig. 1.5.1** (mişcarea 148 a partidei), se poate face din nou o estimare a teritoriilor. Albul are aproape 70 de puncte în stînga (sus), cam 10 pe mijlocul laturii drepte şi încă aproximativ 15 puncte pe latura de jos deci un

total de 100 de puncte (dacă mai adăugăm şi **KOMI**).

Negrul are puțin peste 20 de puncte în dreapta (sus), cam 30 în stînga (jos), iar teritoriul din partea dreaptă îi mai poate aduce vreo 20 de puncte – deci un total cu puțin peste 70 de puncte. Cu un avantaj minim de 25 de puncte, albul are o poziție foarte comodă.

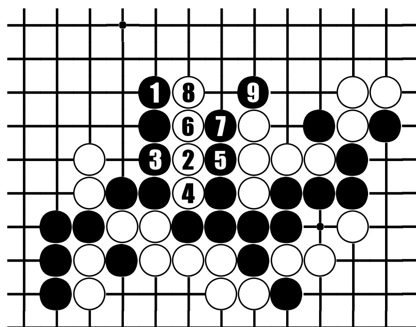


Fig. 1.5.2

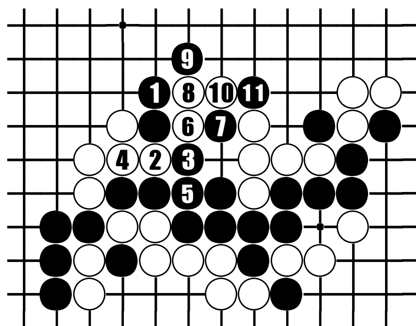


Fig. 1.5.3

[❸ Mai bine la „a“, unde este mult mai incomodă pentru alb. Negrului nu trebuie să-i fie teamă pentru legătura pietrelor sale, acestea neputînd fi separate (fapt demonstrat în **Fig. 1.5.2** şi **Fig. 1.5.3**).]

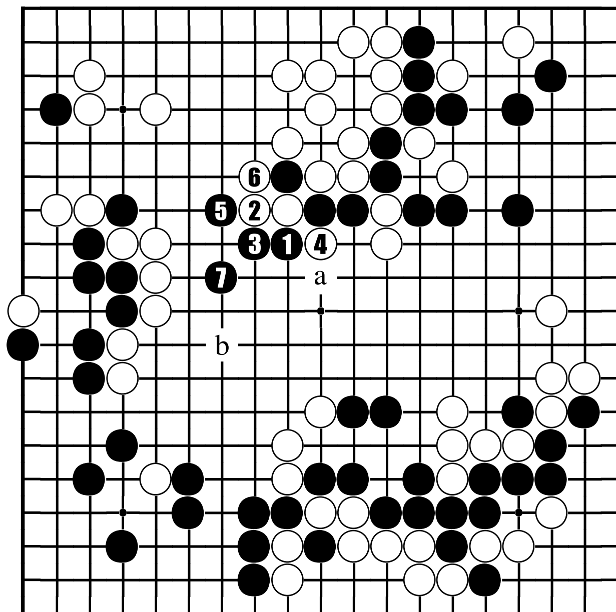


Fig. 1.5.4

[❼ O mişcare la 12 este foarte mare şi ar fi trebuit jucată imediat (vezi **Fig. 1.5.4**).]

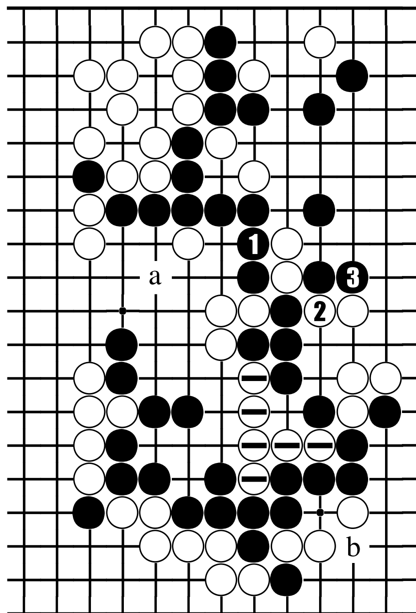


Fig. 1.5.5

Fig. 1.5.5. În urma schimbului de mişcări pînă 1a 3 de aici, negrul va obține un profit cu mult mai mare în partea de sus a tablei decît prin captura celor şase pietre adverse notate ⊖ şi asta pe lîngă faptul că, acum, albul va trebui să facă viață pe latură cît nu este prea tîrziu, negrul avînd oricînd punctele „a“ şi „b“ **MIAI** pentru siguranța propriului său grup.

Mişcările 149-192

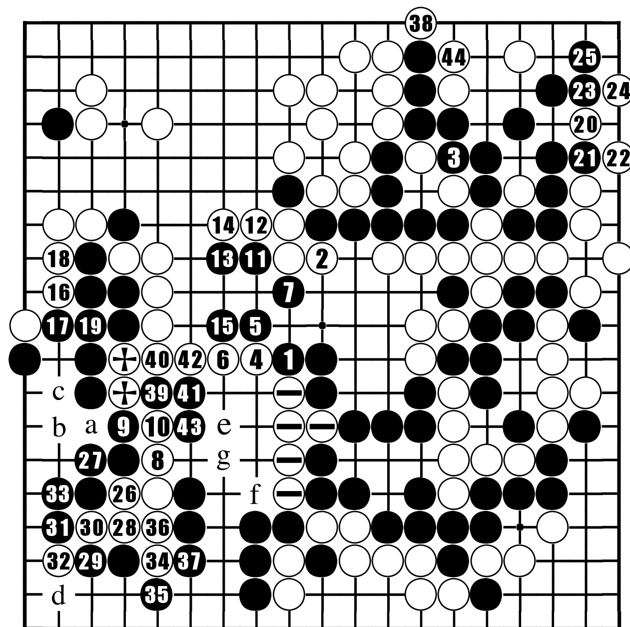


Fig. 1.6.1

1 Inutilă. Mai întîi **KIKASHI** la 42 şi numai dacă albul conectează la 40, negrul 1 capturează cele cinci pietre notate ⊖.

8 Mai bine alb 9, negru „a“, alb 8.

16 Trebuia răspuns la negrul 15.

17 Trebuia jucat la 42 care este mult mai mare şi dacă alb 40, negru 41, alb 39, negru 43.

20, **21** etc...: Oricare dintre aceste mişcări este mai mică decît ocuparea punctului 42.

26 Inutilă.

27 Mai bine la 28. Dacă în continuare alb „a“, negru 27, alb „b“, negru „c“.

29 Trebuia jucat la 30.

33 Mai bine la „d“ pentru a interzice alb 34. Pe latura stîngă nu se poate întîmpla nimic (vezi **Fig. 1.6.2**).

39 Mai bine la 40 (vezi **Fig. 1.6.3**) cu care mai capturează şi cele două pietre albe notate ⊕, realizînd 20 de puncte în loc de numai 16.

43 Mai bine la „e“, pregătind urcarea la „f“ şi interzicînd mai tîrziu alb „g“. Albul conduce însă şi fiecare punct este deosebit de preţios.

[❸❸ Mai bine la „d“ pentru a interzice alb 34. Pe latura stîngă nu se poate întîmpla nimic (vezi **Fig. 1.6.2**).

❸❾ Mai bine la 40 (vezi **Fig. 1.6.3**) cu care mai capturează şi cele două pietre albe notate ⊕, realizînd 20 de puncte în loc de numai 16. **]**

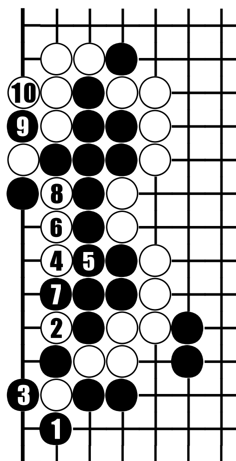


Fig. 1.6.2

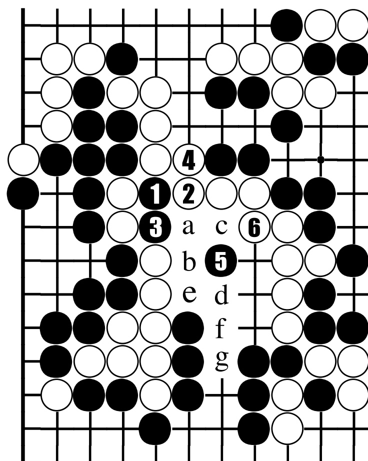


Fig. 1.6.3

Fig. 1.6.3. Dacă după negru 1 de aici, albul conectează la 3, negrul va continua cu 2, alb 4, negru „a“, ulb „b“, negru „c“, alb 6 şi negru 5. Avînd în vedere că în urma secvenței ilustrate aici albului îi va rămîne de jucat mişcarea „d“ (la care negrul nu trebuie să răspundă cu „e“, ci cu „f“ – spre a mai proteja un punct la „g“), se poate trage concluzia că profitul negrului ar fi fost de 20 de pnncte, spre deosebire de secvența jucată în partidă care nu numai că-i aduce negrului numai 16 puncte, dar îi va permite albului să facă el însuşi două puncte aici, ceea ce stabileşte o diferentă, de fapt, de 6 puncte între cele două variante.

Mişcările 193-256

47 la –; 56 la 50; 63 la 54

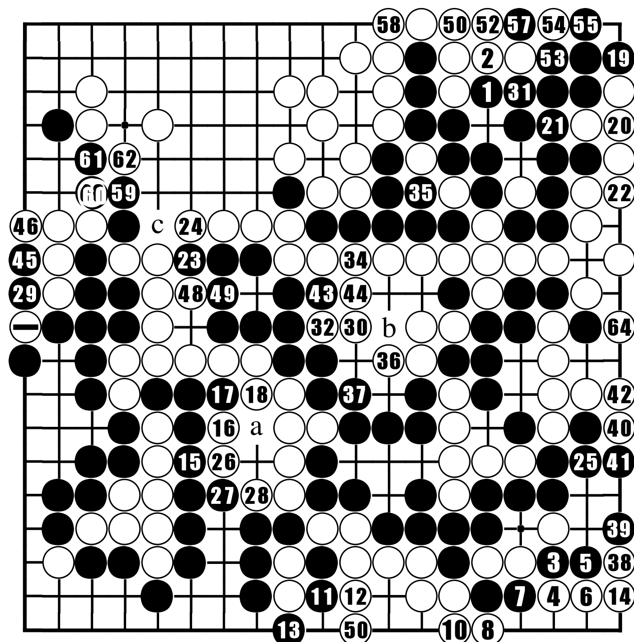


Fig. 1.7.1

Înainte de a continua analiza partidei, trebuie făcută o nouă estimare a situaţiei de pe tablă. Teritoriul alb din stânga (sus) poate fi acum numărat destul de exact la 63 de puncte, plus 10 pe latura dreaptă şi încă vreo 15 pe cea de jos, deci un total de 93 de puncte (plus **KOMI**). Negrul va avea probabil 44 de puncte în stânga (jos), cam 20 în teritoriul din dreapta şi doar vreo 8 în cel de sus, fiind, deci, condus cu aproximativ 20 de puncte. Este bine să facem cât mai des aceste estimări, în cursul partidelor noastre, deoarece numai aşa putem aprecia corect atitudinea pe care urmează să o adoptăm în continuare. În cazul de faţă de pildă, dacă albul ar fi adoptat o atitudine de cât mai strictă conservare a teritoriilor existente în acest moment ar fi putut obţine o victorie comodă... Dar să urmărim partida, aşa cum s-a desfăşurat ea mai departe.

6 Greşit. Trebuia jucat la 7.

15 Mişcare absolut inutilă. Mai bine negru 16, alb „a“, negru 28. În urma ultimei greşeli a albului (mişcarea 6), negrul are acum aproximativ 83 de puncte, în timp ce totalul de puncte al adversarului a scăzut sub 90.

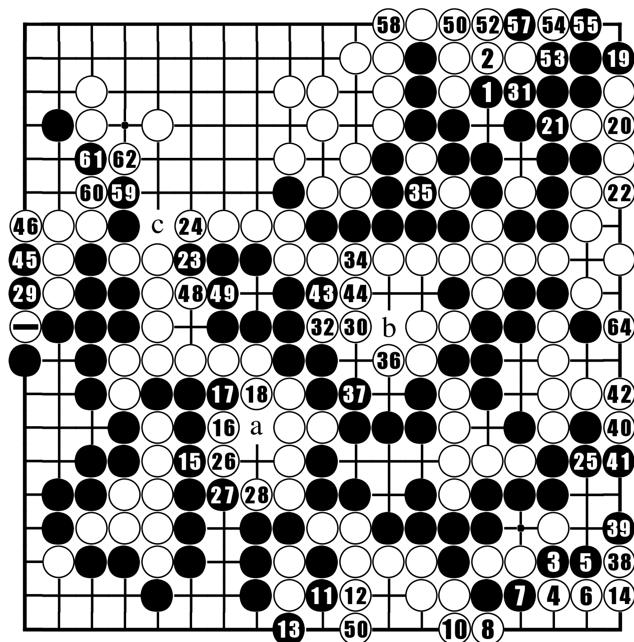
Fig. 1.7.2

(29) Mai mare este negrul 36, alb „b“, negrul 30.
(50) Greşeală ce s-ar fi putut dovedi fatală dacă...
(50) Trebuia jucat neapărat la 59 (vezi **Fig. 1.7.2**).

Fig. 1.7.2. După secvența obligatorie până la 4 de aici, negrul taie la 5, iar albul trebuie să continue cu 6. Negrul 7 este un **HORIKOMI** la care albul nu poate captura cu 9 deoarece şi-ar reduce: o libertate şi ar pierde întregul grup. Secvența se încheie cu alb 10, acordându-i negrului un profit de 8 puncte în **SENTE**: 4 puncte prin captura celor două pietre albe notate ⊖, plus 2 puncte pe care albul nu le mai are pe pozițiile de acum ale pietrelor 7 şi 9, plus încă 2 puncte pe care albul le pierde cu mişcările sale 8 şi 10 (el consumă în propriul teritoriu şase pietre pentru a captura numai patru pietre adverse. Dacă ar fi jucat aşa, negrul ar fi câştigat partida cu o diferență de 3,5 puncte.

[Mişcările 193-256]

47 la ⊖; 56 la 50; 63 la 54



[Fig. 1.7.1]

Revenind la 50 jucat în partidă... Acest sacrificiu este oricum inutil, el acordând 1 punct absolut gratuit albului. Trebuia jucat direct la 54, după care albul nu poate bloca cu 57 deoarece negrul 51 ar duce la o poziție de **DAMEZUMARI**.

61 Acum ştim cum trebuia jucat. În urma actualului 62, albul nici măcar nu va mai trebui să consume (în finalul partidei) un punct, prin apărarea la „c“, pe care tot ar fi trebuit până la urmă să o facă.

63 Această conexă valorează 0,5 puncte (fiind vorba de un **KO**), pe când o mişcare la 64 ar valora 1 punct (obligându-l pe alb să pună trei pietre în propriul teritoriu, pentru a captura numai două pietre negre). Bineînțeles însă că această ultimă mişcare nu mai are nici o influență asupra rezultatului final al partidei, pe care albul o va câştiga cu 6,5 puncte, o diferență de un punct în plus sau în minus fiind total nesemnificativă.

● WALTER Schmidt (Timişoara), 3 DAN

○ CALOTĂ Lucreţiu (Braşov), 1 DAN

Komi: 5,5 puncte
Timp de gândire: 1 ½ ore, pentru fiecare jucător
Timişoara (20-22 martie 1987) – Turneu, grupa A.

Mişcările 1-14

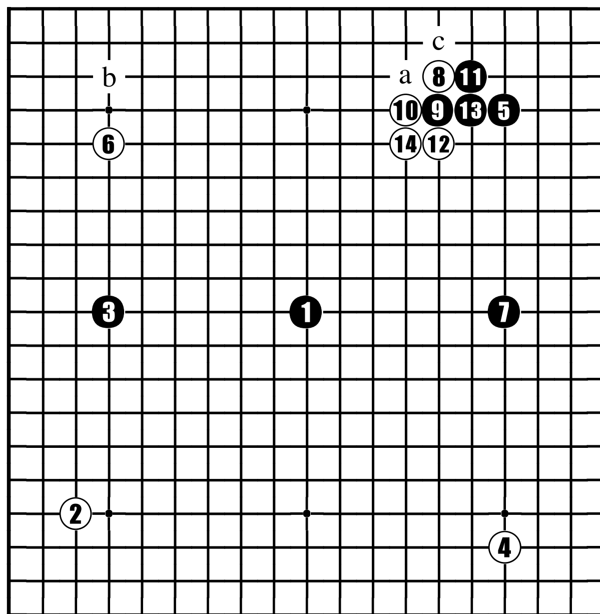


Fig. 2.1.1

⑧ Poate era mai bine la 9 (vezi **Fig. 2.1.2**).

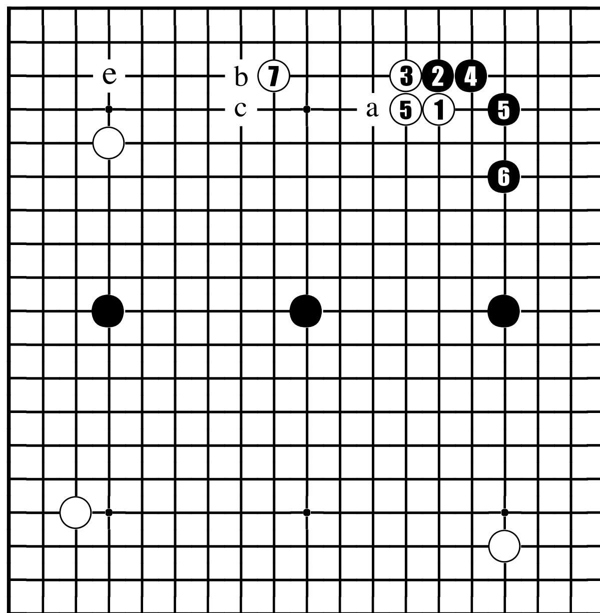


Fig. 2.1.2

Fig. 2.1.2. Dacă după acest 1 se desfăşoară secvenţa până la 7 (unde 5 poate fi jucat şi la „a“, urmând ca 7 să ocupe unul din punctele „b“ sau „c“), se poate spune că din punct de vedere local, s-a obţinut un rezultat echilibrat. Să vedem mai întâi ce s-ar putea întâmpla în continuare pe tablă, pentru ca apoi să revenim la mişcarea 8 a partidei şi la defectele sale.

În **Fig. 2.1.2** se poate observa că unul din elementele „cheie“ ale tablei a devenit punctul „e“ care, ocupat de alb i-ar crea acestuia un impresionant **MOYO**, dar care ar putea fi şi un bun punct de invazie pentru negru. Să ne ocupăm, deci, mai întâi de un eventual atac al negrului în acest punct şi urmările pe care le-ar putea avea.

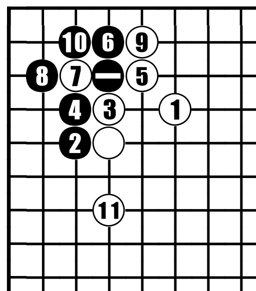


Fig. 2.1.3

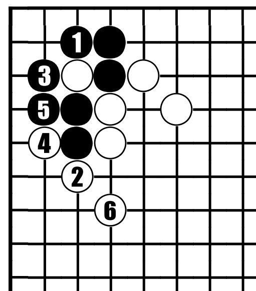


Fig. 2.1.4

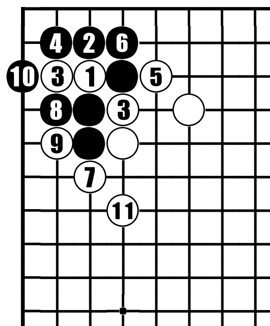


Fig. 2.1.5

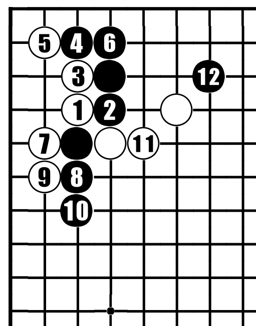


Fig. 2.1.6

Fig. 2.1.3. După ce negrul a jucat piatra notată ⊖, albul poate continua cu secvența până la 11 de aici, obținând influență pe latura de sus. Dacă negrul 8 nu este jucat aşa, ci la 10, albul poate obține influență pe ambele laturi (vezi **Fig. 2.1.4**), ceea ce este în principiu un rezultat mai bun pentru el. Desigur, alb 5 din **Fig. 2.1.3** poate fi jucat direct la 7, pentru a obține un rezultat similar cu cel din **Fig. 2.1.4** (vezi **Fig. 2.1.5**). Pentru partida pe care o analizăm însă, rezultatul din **Fig. 2.1.3** pare a fi de preferat pentru alb. Corelați acest rezultat cu **Fig. 2.1.2** şi veți vedea că se obține o poziție mulțumitoare.

Fig. 2.1.6. După schimbul 1 cu 2 din **Fig. 2.1.3**, albul poate continua ca în această nouă figura, iar dacă veți corela şi acest rezultat cu **Fig. 2.1.2**, veți observa că viața grupului negru de pe latura de sus este pusă sub semnul întrebării.

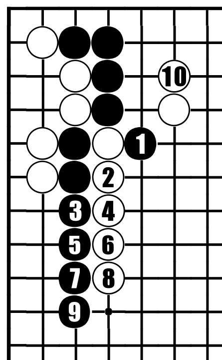


Fig. 2.1.7

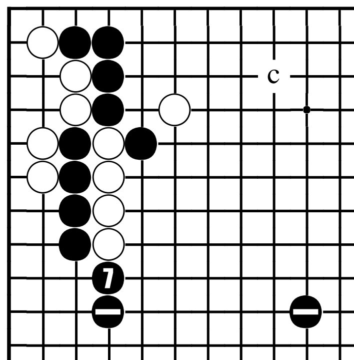


Fig. 2.1.8

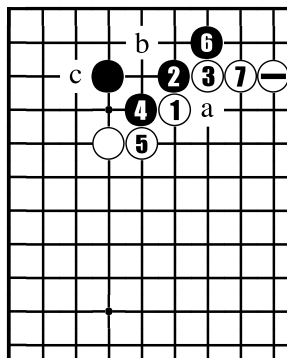


Fig. 2.1.9

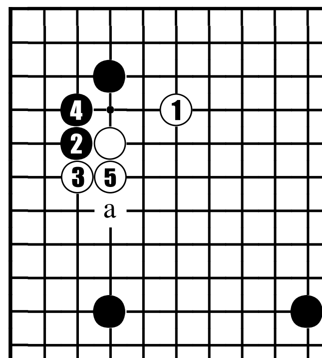


Fig. 2.1.10

O variantă care duce în general la o luptă foarte dificilă este cea din **Fig. 2.1.7** sau, ca să revenim la partida noastră, **Fig. 2.1.8** unde, considerând cele două **HOSHI**-uri negre notate cu ⊖, albul ar trebui să iasă în „a“ sau „b“. Ne putem da seama că, într-o asemenea situație, albului i-ar fi de mare folos o piatră în „c“ (provenită din una din variantele de joc ale **Fig. 2.1.2**).

Fig. 2.1.9. După alb 1, negrul mai poate răspunde cu 2 ca aici (urmează **OSAE** la 3 şi putem observa cum prezența pietrei notate ⊖ împiedică negrul să joace 4 la „a“. Secvența continuă până la alb 7 după care negrul „b“ este necesar, dar pare meschin. Albul rămâne, deci, cu **SENTE** şi va putea oricând mai târziu să ocupe punctul „c“.

Fig. 2.1.10. Nu voi face decât să amintesc că mai există o serie de **JOSEKI**-uri care pornesc de la această poziție, deoarece ele conferă albului influență spre o zonă controlată deja de **SAN-REN-SEI**-ul central al negrului, deci neinteresantă.

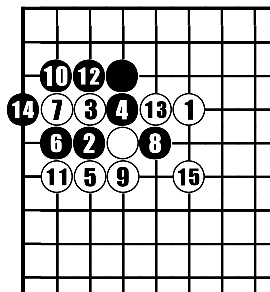


Fig. 2.1.11

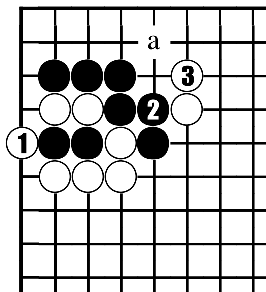


Fig. 2.1.12

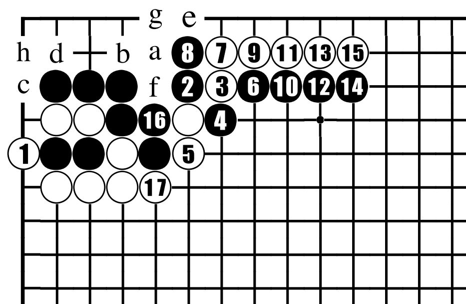
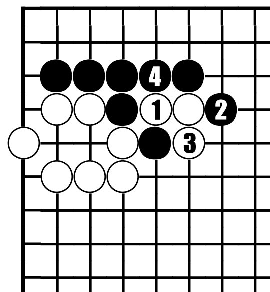


Fig. 2.1.13

Fig. 2.1.11. Ce se întâmplă însă dacă, după negrul 2, albul joacă **HANE** cu 3 şi apoi **ATE** la 5?... Secvenţa care se încheie cu alb 15 ar putea fi mulţumitoare în condiţii normale pentru alb, dar nu şi în situaţia din partidă. După negru 12, albul poate captura cu 13 (vezi **Fig. 2.1.12**). Şi acest rezultat ar fi bun pentru alb având în vedere formele bune pe care le-a obţinut şi faptul că acum punctul „a" este vital pentru supravieţuirea grupului negru pe colţ, dar pietrele acestuia din centru vor face ca această ameninţare să nu fie prea gravă. Negrul mai poate juca, în loc de **TSUGI** la 2 din **Fig. 2.1.12**, **TSUKE** cu 3 (vezi **Fig. 2.1.13**).

Fig. 2.1.13. Dacă după negrul 2, albul joacă acest 3, secvenţa până la 18 decurge automat şi dezastrul pentru alb este total (grupul negru din colţ nu poate fi omorât: alb „a", negru „b" alb „c", negru „d" alb „e", negru „f", şi acum „h" sunt **MIAI** pentru viaţa grupului negru).


Fig. 2.1.14

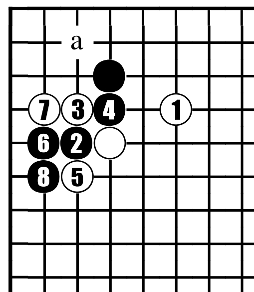


Fig. 2.1.15

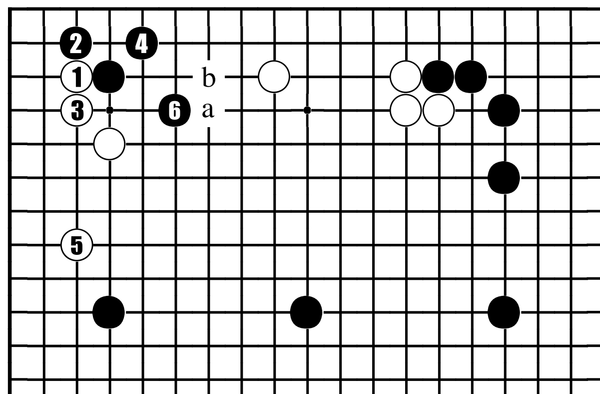


Fig. 2.1.16

Fig. 1.14. După 2 şi 4 din această figură, negrul se poate declara foarte mulțumit.

Fig. 2.1.15. Mai multe variante, cât se poate de interesante, pot urma după ❽ al acestei secvențe, dar inaplicabile (din punct de vedere al albului) în această partidă, din cauza **SAN-REN-SEI**-ului negru de pe centru. Cititorul interesat poate încerca însă un studiu al acestei poziții, pornind de la premiza că, după ❽, cea mai bună continuare a albului este „a“.

Fig. 2.1.16. Dacă albul ar ataca cu acest **TSUKE**, ar putea urma secvența până la 6 (această ultimă mişcare putând fi jucată şi la „a“ sau „b“).

Cele două poziții ocupate de alb în cazul de față, fără a fi chiar „şubrede“, nici nu s-ar putea lăuda cu nişte perspective de dezvoltare prea grozave.

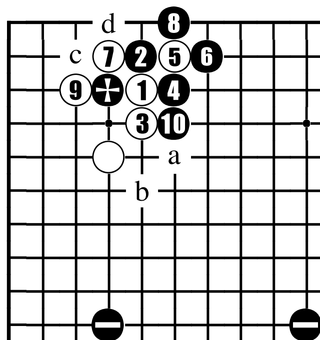
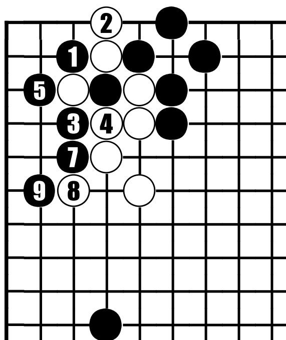
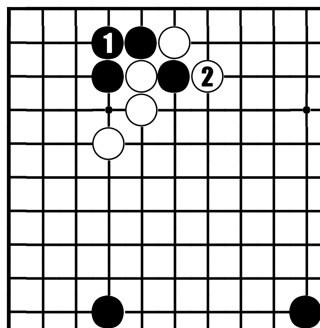


Fig. 2.1.17


Fig. 2.1.18


Fig. 2.1.19

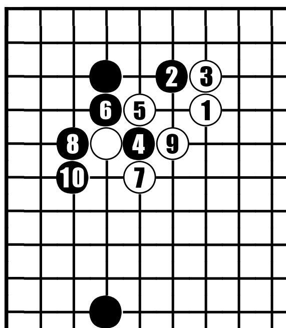

Fig. 2.1.20

Fig. 2.1.17. Albul mai poate ataca piatra neagră notată ✚ cu acest **TSUKE** 1. După secvența până la 10, care este de asemenea considerată **JOSEKI**, ar trebui să urmeze alb „a“ sau „b“, însă având în vedere existenta pietrelor negre notate cu ⊖, albului nu-i poate conveni nici această variantă prea mult. În plus, negrul va avea în **YOSE** o foarte mare mişcare la „c“, la care albul nu poate răspunde cu **SAGARI** la „d“ deoarece continuarea din **Fig. 2.1.18** ar fi pur şi simplu un dezastru pentru el.

După mişcarea 5 a albului din **Fig. 2.1.17**, negrul mai poate adopta şi varianta cu **TSUGI** 1 din **Fig. 2.1.19** deoarece **SHICHO**-ul cu alb 2, care ar putea urma, s-ar opri în **TENGEN**.

Fig: 2.1.20: Şi pentru a încheia enumerarea atacurilor posibile asupra pietrei negre de pe **KOMOKU** (dar fără o eficiență prea mare în partida de față), să amintim **OGEIMA** 1, declanşând eventual secvența până la 10 de aici, în urma căreia negrul se poate declara mulțumit, punându-şi frumos în valoare pietrele de pe centrul tablei.

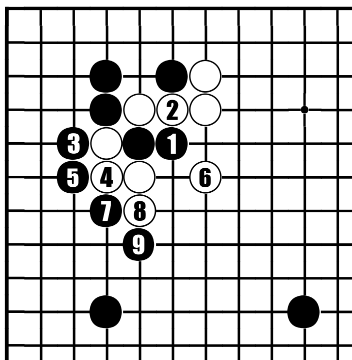


Fig. 2.1.21

Dacă în loc de 8, negrul joacă 1 din **Fig. 2.1.21**, rezultatul pentru el este încă şi mai bun.

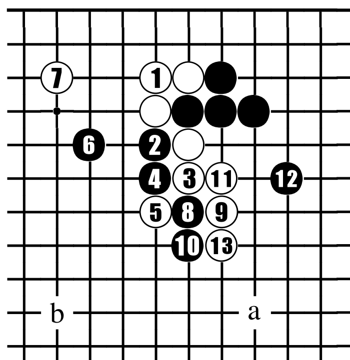


Fig. 2.1.22

Să ne întoarcem acum la **Fig. 2.1.1** şi să vedem de ce **KAKARI**-ul alb jucat în partidă cu mişcarea 8 este defectuos, ţinând deocamdată minte că din analiza anterioară a reieşit necesitatea existenţei unei pietre albe undeva lângă **HOSHI**-ul de pe centrul laturii de sus, în cazul unui atac negru în „b“.

După secvenţa până la negru 13, **KATATSUGI** 14 pare de preferat celui în „a“ care ar duce la **JOSEKI**-ul arătat în **Fig. 2.1.22**. În această ultimă variantă, existenţa a două pietre negre în „a“ şi „b“ nu i-ar lăsa prea multe şanse albului.

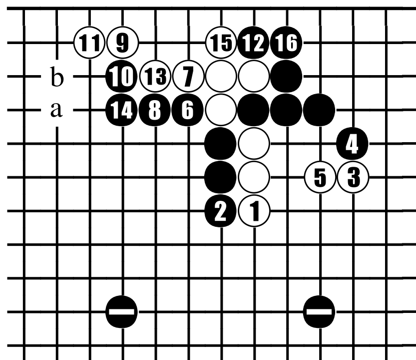


Fig. 2.1.23

Nici rezultatul secvenței din **Fig. 2.1.23**, nu este cu mult mai bun deoarece, după negru 16, albul ar vrea foarte tare să ocupe punctul „a“, dar existența celor două pietre ⊖ îl va obliga să-şi aranjeze mai întâi grupul de pe latura dreaptă (sarcină oricum destul de dificilă şi care nu poate fi dusă până la capăt fără a-l întări pe negru foarte mult aici), lăsând punctul „b“ ca un excelent punct de atac pentru adversarul său.

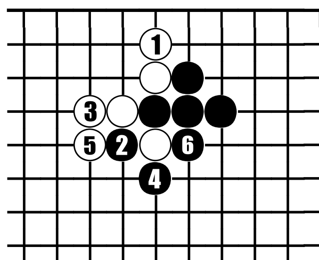


Fig. 2.1.24

Fig. 2.1.24. Un **JOSEKI** mai folosit este acesta, unde albul joacă **SAGARI** 1 în loc de **KATATSUGI** din **Fig. 2.1.22**; **PONNUKI**-ul obținut, însă de negru după mişcarea 6 (care este în sine foarte mare), ar deveni imens în prezența **SAN-REN-SEI**-ului central.

Deci, după mişcarea 14 a partidei, punctul „a“ devine un **AJI** foarte important al formației albe, pe care negrul îl va putea folosi în diferite feluri...

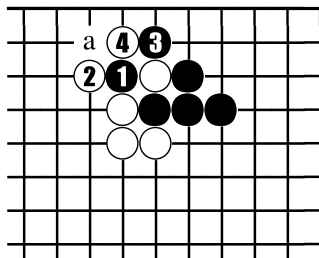


Fig. 2.1.25

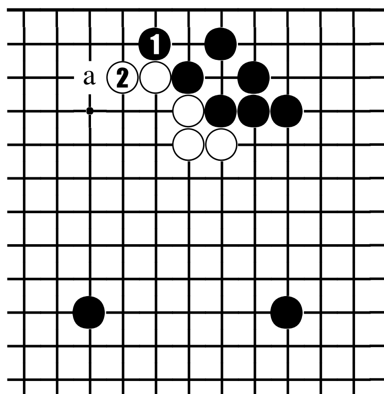


Fig. 2.1.26

Fig. 2.1.25. A juca direct acest 1 este evident o posibilitate pentru negru, dar, în acest caz, i-ar acorda albului o soluție destul de elegantă de a continua cu 2 şi 4. Nu subestimați importanța mişcării 4 a albului care împiedică un eventual **HANE** negru la „a“ şi asigură un **KO** (în ultimă instanță) pentru legătura pietrelor albe, micşorând mult **AJI**-urile pe care adversarul său le-ar avea aici dacă această mişcare nu ar fi jucată.

Fig. 2.1.26. Negrul 1 de aici ar fi mişcarea cea mai la îndemână, dar acest **HANE** ar aduce după el **NOBI** alb cu 2, care l-ar putea face pe acesta din urmă să răsufle oarecum uşurat.

Ce se întâmplă însă dacă negrul este jucat direct la „a“ şi folosit la invazia pe latura de sus?... Nimic bun pentru alb, în orice caz.

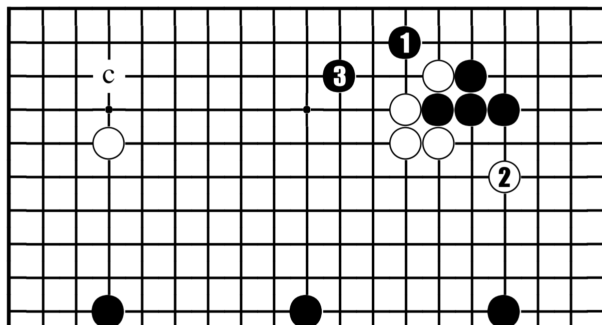


Fig. 2.1.27

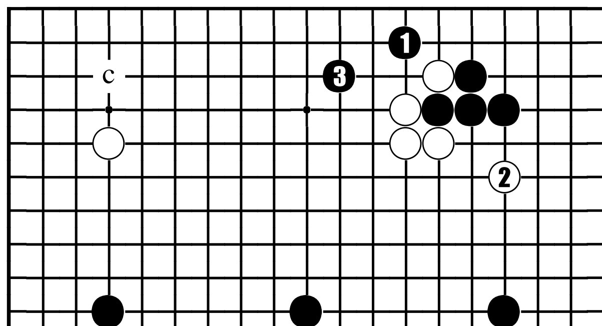


Fig. 2.1.28

Fig. 2.1.27. Iată o altă modalitate de atac a negrului (mişcarea 1 de aici este **TESUJI**), la care albul poate continua cu 2, dar negrul 3 îl va pune într-o situaţie destul de delicată. Dacă după negrul 1, albul conectează la „a", negrul poate alege între a conecta şi el la ;„b" sau a ataca mai întâi în „c" şi – în funcţie de răspunsul albului aici – să folosească piatra 1 în maniera cea mai favorabilă.

Revenind acum la **Fig. 2.1.1**, după mişcarea 7 a negrului, putem trage concluzia că există o legătură directă către **KAKARI**-ul alb din colţul din dreapta (sus) şi punctul „b". Dacă alb 8 ar fi fost jucat la 9, ar fi uşurat mult sarcina acestuia în cazul unui atac negru (ulterior) în „b". În continuare, după negrul 13, alb 14 nu este – în pofida aparenţelor – mişcarea ideală, el trebuind să joace la „c" invitând astfel la desfăşurarea **JOSEKI**-ului din **Fig. 2.1.24** (vezi **Fig. 2.1.28**).

Fig. 2.1.28. În urma secvenţei până la 7 de aici, poziţia negrului în centru este foarte bună, dar jocul său este în continuare extrem de delicat. Un atac în „a" pare de primă necesitate, dar nici **MOYO**-ul alb de sus nu poate fi neglijat. Pe de altă parte există posibilitatea ca în final albul să fie posesorul a cel puţin trei colţuri, ceea ce iarăşi nu este o chestiune lipsită de importanţă.

Mişcările 15-30

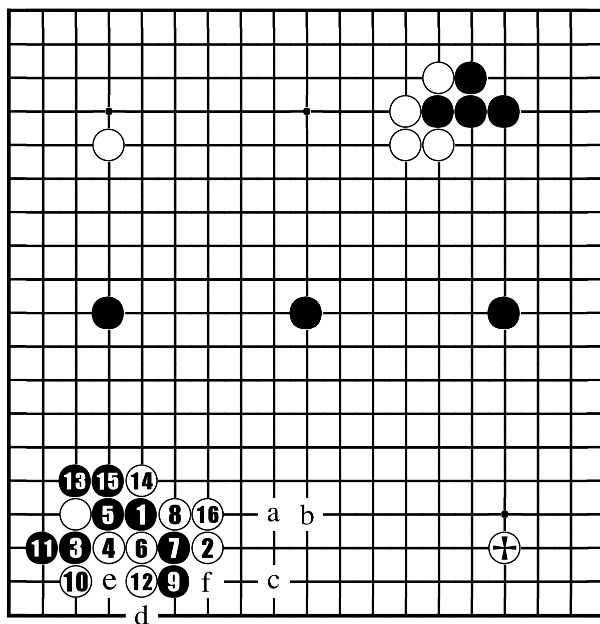


Fig. 2.2.1

❶: O mişcare riscantă.

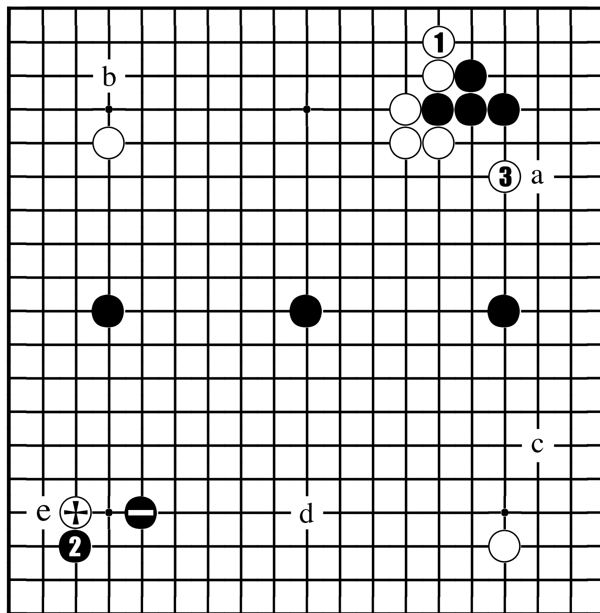


Fig. 2.2.2

Dacă acum albul joacă **TENUKI**, făcând **SAGARI**-ul cu 1 din **Fig. 2.2.2**, negrul ar trebui în principiu să continue cu „a“ din această ultimă figură (sau o linie mai la stânga), dar, în acest caz, albul s-ar putea întoarce şi ar răspunde la **KAKARI**-ul cu piatra ⊖, rezolvându-şi astfel în **SENTE** poziția din partea de sus a tablei. Ar fi o pierdere mare pentru negru, fapt pentru care acesta ar putea fi tentat să nu răspundă cu „a“ la alb 1, ci să-şi continue atacul în colțul opus, cu 2. În acest caz însă, alb 3 ar fi o mişcare foarte severă care nu mai poate fi ignorată.

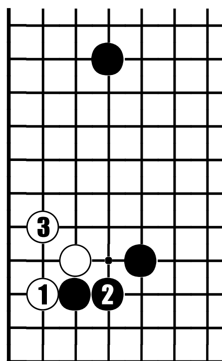


Fig. 2.2.3

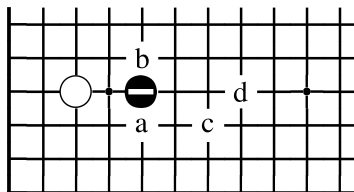


Fig. 2.2.4

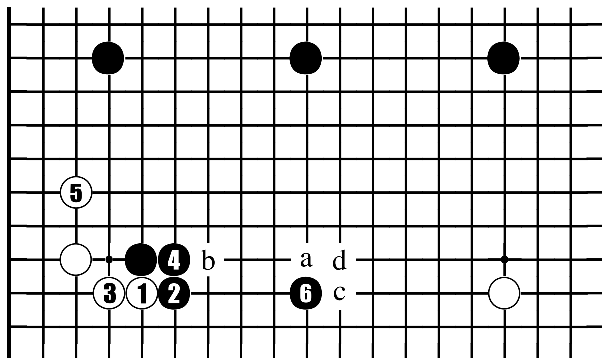


Fig. 2.2.5

Ulterior, albul va putea reveni (eventual) să răspundă atacului negru cu 2, dar cum asta ar însemna probabil ceva în genul secvenței din **Fig. 2.2.3**, s-ar putea ca ocuparea unuia din punctele „b“, „c“, sau „d“ să fie mai interesantă; piatra ⊕ va mai putea fi folosită chiar în cazul în care negrul ar mai prinde o mişcare aici (să zicem la „e“)

② (din **Fig. 2.2.1**). Acest **HASAMI** ar fi fost mai eficient în „a“ sau „b“ O altă posibilitate ar fi un răspuns direct la 14.

Fig. 2.2.4. Cele mai uzuale continuări ale albului după ce negrul atacă cu **IKKEN TAKAGAKARI** (**KAKARI**-ul cu piatra notată ⊖) sunt „a“, „b“ „c“, sau „d“.

Fig. 2.2.5. Ar fi de-a dreptul naiv să sperăm că, în situația generală a tablei, după **TSUKE** alb cu 1 negrul va juca **OSAE** la 2, dând naştere **JOSEKI**-ului până la 6 de aici (unde 6 poate fi jucat şi în „a“). În această variantă negrul 4 ar putea fi împins la „b“ pentru ca 6 să poată ocupa unul din punctele „c“ sau „d“.

Fig. 2.2.6

Fig. 2.2.7

Fig. 2.2.6. După ①, negrul va prefera probabil să continue cu 2 şi cu 4 în acest fel. Alb 5 poate fi jucat la „a“, dar atunci se va intra în **NADARE JOSEKI**; jucat astfel invită la **ONADARE JOSEKI**, negrul putându-se încă declara cât se poate de mulţumit şi cu rezultatul obţinut în această figură în urma mişcărilor 6 şi 8. Cât despre **NADARE** şi **ONADARE JOSEKI**, studiul lor ar trebui să ocupe un spaţiu mult prea mare, drept care ne vom mărgini la a menţiona numai că prezenţa **SAN-REN-SEI**-ului central va deteriora mult rezultatele pe care albul le poate obţine în urma jucării lor. Cu această secvenţă până la 8, negrul obţine o bună poziţie spre centru, în timp ce formaţia albă din stânga şi **KOMOKU**-ul ⊖ din partea dreaptă rămân toate pe linia a treia (prea jos).

Fig. 2.2.7. Albul 1 de aici este un alt răspuns posibil al acestuia la ⊖. Secvenţa până la 7 este **JOSEKI**, dar apoi albul va trebui să se aştepte la un **KAKARI** negru în „a“ care-i va forma acestuia din urmă un imens şi destul de puternic **MOYO** în centrul tablei. În urma schimbului 1 cu 2, mai există o continuare a albului la „b“ (în locul lui 3); negrul va continua însă cu „c“ şi va putea forţa jocul spre nişte secvenţe de luptă, secvenţe în care va fi avantajat de poziţia sa generală pe tablă.

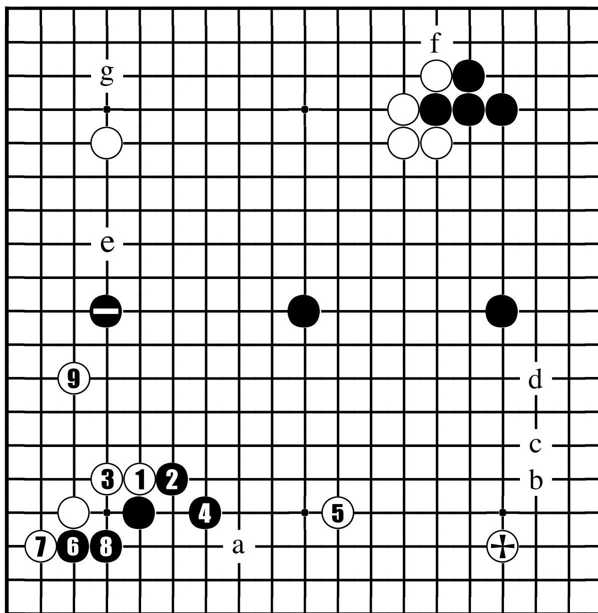


Fig. 2.2.8

Fig. 2.2.8. Iată o altă variantă pe care albul ar fi putut-o lua în considerare în partidă. Mişcarea 5 este într-o relație bună cu piatra sa din colț, ⊕, în timp ce extensia cu 9, pe lângă faptul că asigură grupul dinspre colțul stâng, se apropie de piatra neagră ⊖ şi totodată de o altă zonă foarte caldă a tablei, latura de sus. În urma acestei secvențe, albul îşi creează multe puncte bune de joc pentru viitor („a“, „b“, „c“, „d“ sau „e“ ar fi numai câteva dintre ele, fără a mai vorbi de „f“ şi „g“ pe care le ştiam mai de mult).

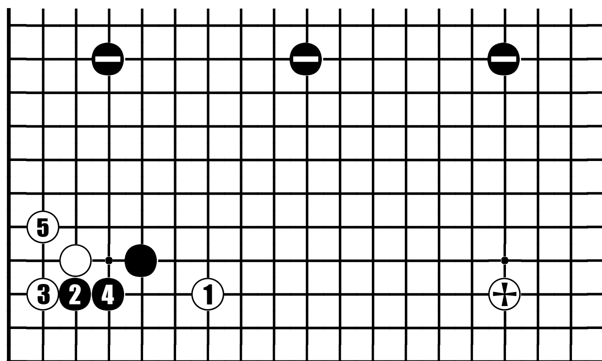


Fig. 2.2.9

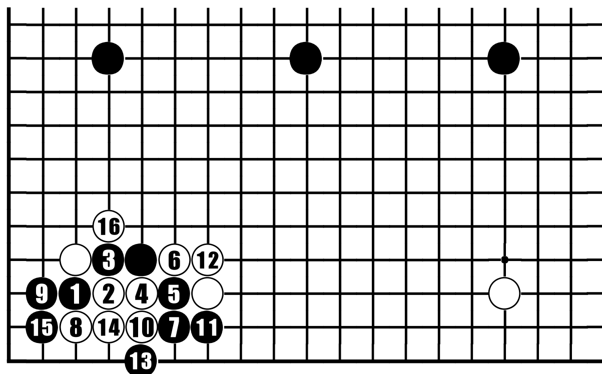


Fig. 2.2.10

Fig. 2.2.9. Dacă albul joacă acest **HASAMI** cu 1, negrul continuă cu **TSUKE** la 2 şi acum 3 şi 5 obțin o formă fără prea mari perspective pe latura stângă, în timp ce piatra 1 va rămâne într-o poziție prea depărtată de cealaltă piatră din colțul drept, ⊕. Formația negrului în. schimb, are un bun suport în **SANREN-SEI**-ul central, ceea ce face ca rezultatul pentru alb să nu fie nici pe departe mulțumitor. Cu mult mai rău însă poate fi dacă alb 3 al acestei secvențe este jucat la 4 (vezi **Fig. 2.2.10**).

Fig. 2.2.10. **SHICHO**-ul cu care se încheie secvența de aici, este favorabil negrului. Fără piatra de pe **TENGEN**, bineînțeles că albul ar ieşi în avantaj în urma acestei combinații, dar aşa, rezultatul este dezastruos pentru el. Putem trage deci concluzia că după negrul 1, albul nu poate juca acest 2 decât dacă **SHICHO**-ul final îi este favorabil. Albul ar putea evita acest **SHICHO** jucând mişcarea sa 6 la 7.

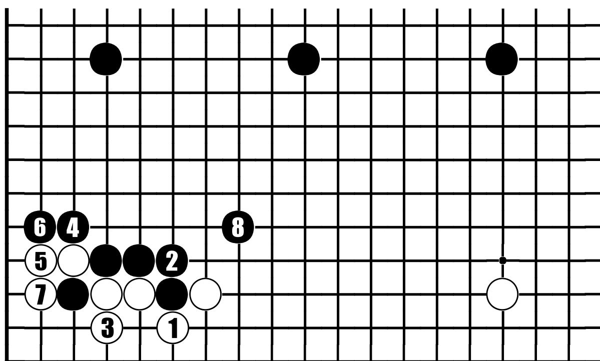


Fig. 2.2.11

În varianta din **Fig. 2.2.11**, negrul obține însă cu secvența până la 8 un rezultat mai mult decât bun.

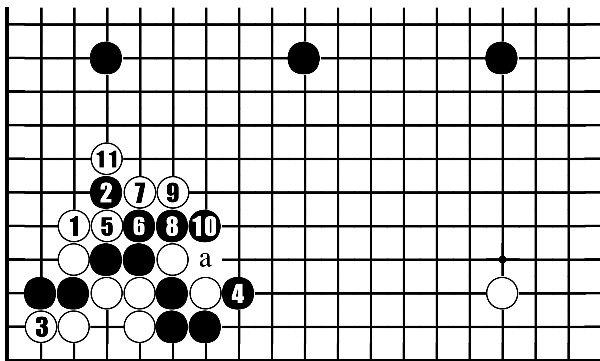


Fig. 2.2.12

Fig. 2.2.12: După negrul 11 din **Fig. 2.2.10**, albul poate juca 1 ca aici, iar după negrul 2 şi 4, poate continua cu 5 până la 22, dar şi acest rezultat este mulțumitor pentru negru. Dacă alb 5 este jucat la „a“ în intenția de a rezista...

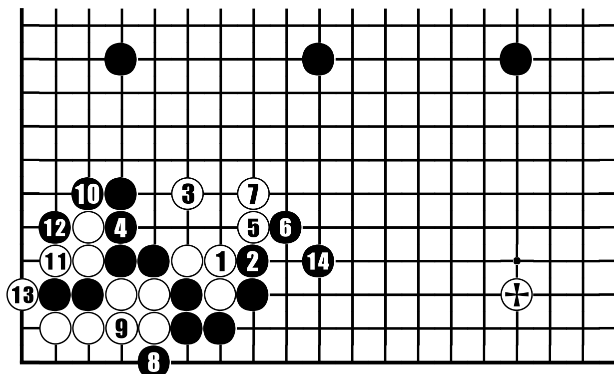


Fig. 2.2.13

Fig. 2.2.13. După acest alb 1, negru va continua cu 2 şi secvenţa până la 14, punând formaţia albului dinspre centru într-o poziţie foarte delicată şi izolând **KOMOKU**-ul notat cu ⊕ din colţul drept.

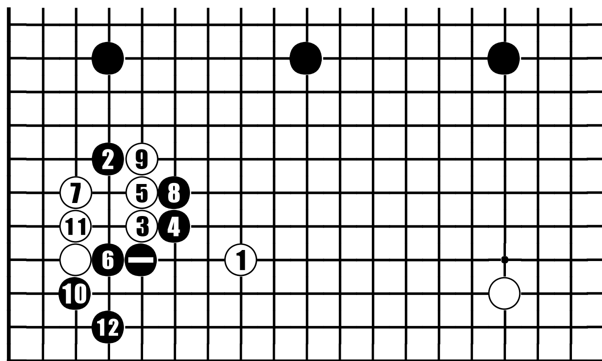


Fig. 2.2.14

Fig. 2.2.14. HASAMI alb cu 1 de aici este un alt răspuns posibil la atacul negru cu ⊖. În situaţia de pe tablă însă, rezultatul dezvoltării până la 12 de aici nu pare suficient de bun pentru alb. În plus negru mai are posibilitatea adoptării (după alb 1) a unei alte variante (vezi **Fig. 2.2.15**).

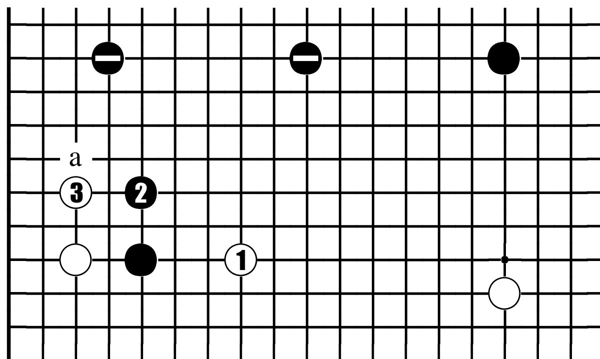


Fig. 2.2.15

Fig. 2.2.15. După schimbul negrul 1 cu alb 3 de aici, negrul poate continua cu „a“ sau (având în vedere existența pietrelor proprii ⊖) se poate gândi deja la cea mai bună modalitate de atac în partea dreaptă.

Se poate trage deci concluzia, în urma variantelor parcurse, că singurul răspuns bun al albului la negru 1 din **Fig. 2.2.1** ar fi la 14. Dacă ține totuşi neapărat să joace **HASAMI**, atunci trebuie ales unul mai larg („a“ sau „b“), deoarece negrul va ieşi oricum bine din orice continuare (local) şi deci măcar relația pietrei de **HASAMI** cu propria piatră notată ⊕ echilibreze pierderea pe care albul o va suferi în partea stângă a laturii de jos. Este un moment foarte delicat şi opțiunea va fi făcută în ultimă instanță în funcție de firea şi stilul de joc al fiecăruia. Eu unul m-aş simți destul de prost ştiind că dacă voi răspunde acum, aici, va trebui în continuare să răspund la mai toate atacurile adversarului meu, deci aş considera cât se poate de serios un **TENNUKI** (eventual mişcarea 1 din **Fig. 2.2.2**).

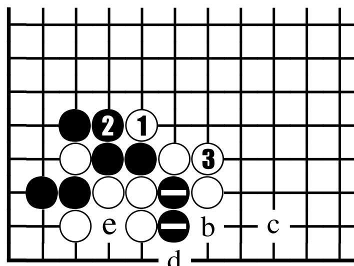


Fig. 2.2.16

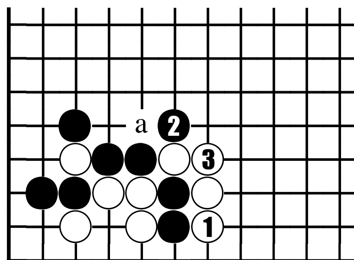


Fig. 2.2.17

⓭ (din **Fig. 2.2.1**): Acum ştim cum trebuia jucat (vezi **Fig. 2.2.10** şi următoarele).

⑭ şi ⑯ Constituie un schimb prost pentru alb. Comparaţi **Fig. 2.2.16** şi **Fig. 2.2.17**, care ilustrează varianta jucată în partidă şi respectiv continuarea corectă a **Joseki**-ului. În **Fig. 2.2.16** albul obţine o poziţie (aparent) mai bună, prin influenţa pe care o realizează spre centru (şi poate mai ales prin faptul că nu-l lasă pe negru să ocupe el însuşi această poziţie) dar... Zidul negru care se formează în **Fig. 2.2.17** nu este deosebit de eficient, din cauza **Aji**-ului din „a“ unde albul ar putea la un moment dat să taie. Pe de altă parte, în **Fig. 2.2.16** albul rămâne cu un **Aji** foarte prost la „b“ (dacă mai târziu negru va reuşi să ocupe în **Sente** punctul „c“ (mişcare la care albul deci, să fie nevoit a da un răspuns în altă parte decât ;„b“), ar putea urma secvenţa: negru „d“, alb „e“, negru „b“, cu care cele două ⊖ se salvează, capturând în acelaşi timp grupul alb dinspre colţ).

Mişcările 31-51

⓫ la ②

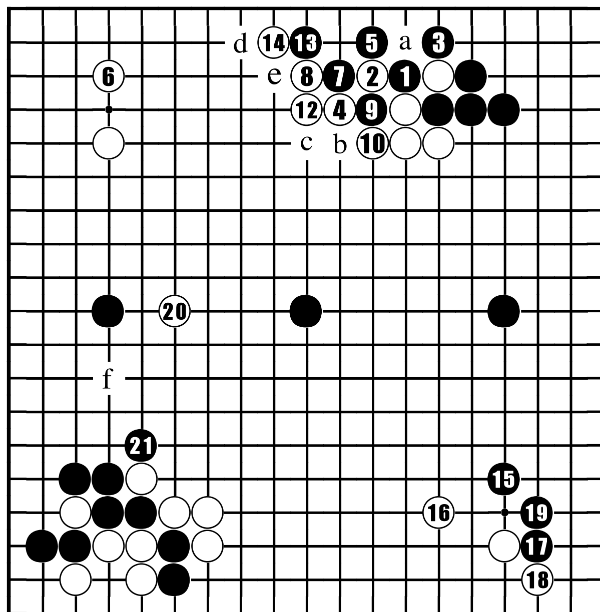


Fig. 2.3.1

④ Trebuia jucat la „a“ (vezi **Fig. 2.1.25**)

⑥ Trebuia jucat la 7. Oricât de mare ar fi **SHIMARI**-ul realizat cu acest 6, albul nu-i poate permite adversarului său un atac de genul celui din **Fig. 2.3.2**.

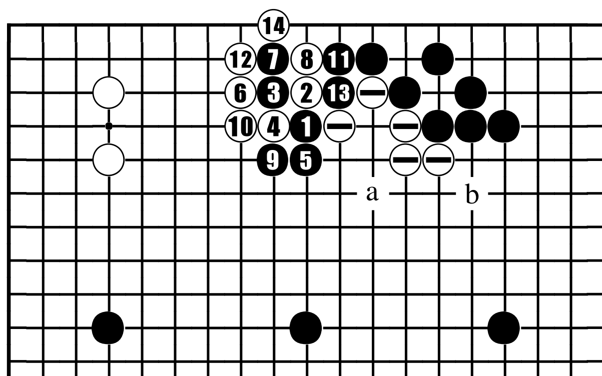


Fig. 2.3.2

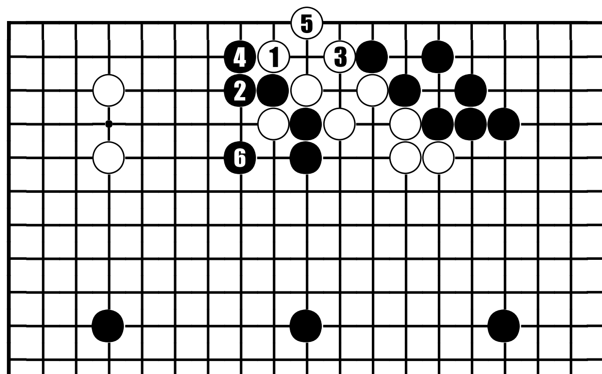


Fig. 2.3.3

Fig. 2.3.2. După negrul 1 de aici, albul nu poate răspunde cu acest 2 deoarece secvența până la 14 care ar decurge în continuare i-ar asigura adversarului său o poziție de invidiat. Dacă acum negrul va ataca cu o mişcare gen „a“ sau „b“, şansele de supraviețuire a grupului alb vor fi extrem de reduse. ⑥ ar putea fi jucat la 7 şi în acest caz ar da naştere secvenței din **Fig. 2.3.3**.

Fig. 2.3.3. După schimbul 1 cu 2 de aici, alb va trebui să joace 3, iar negrul va continua cu 4 şi 6 (speculând faptul că albul, în lipsă totală de **KODATE**-uri, nu-şi poate permite deschiderea unui **KO**). În urma acestei variante, posibilitățile albului de a mai face puncte pe tablă nu sânt deloc strălucite – având în vedere că şi latura de jos este compromisă din cauza **AJI**-ului discutat în **Fig. 2.2.16**.

Fig. 2.3.4. Dacă după atacul negru cu 1, alb răspunde cu 2 ca aici, secvența până la 7 va fi, de asemenea, favorabilă negrului. ⑥ poate fi, bineînțeles, jucat la 7, dar în acest caz, negrul „a“ este suficient (deocamdată).

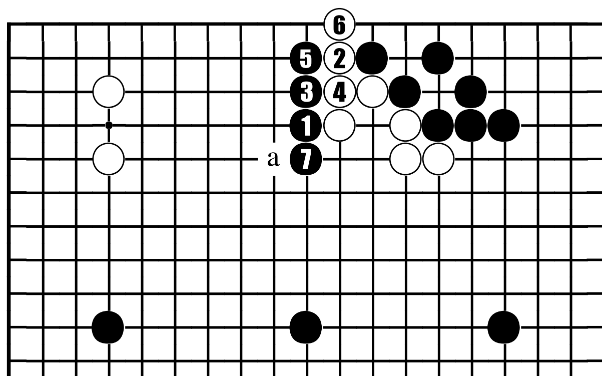


Fig. 2.3.4

⑧ şi ⑩ Nu sunt o soluție deoarece...

⓫ Trebuia tăiat la „b". Albul nu poate câştiga acest **KO** fără a pierde imens în colțul din stânga-jos (şi respectiv zonele vecine).

⑫ Mai bine la „c". După această mişcare a partidei, negrul poate tăia la „b", fără ca albul să-i captureze piatra de tăietură în **SHICHO**.

⓭ Trebuia deci tăiat la b".

⑭ Ca şi cu mişcările 8 şi 12, albul încearcă să-şi păstreze un teritoriu cât mai mare între aceste pietre şi **SHIMARI**-ul său din stânga, dar el face acest lucru lăsându-şi din ce în ce mai multe **AJI**-uri care – mai devreme sau mai târziu – vor putea fi folosite de negru în aşa fel încât intenția sa să fie anihilată sau, şi mai rău, să fie nevoit să plătească un preț mult prea mare pentru ceea ce va obține eventual aici. Acum, în afară de **KIRI** la „b" pe care îl ştim, albul mai are **AJI**-uri în „d" şi „e".

㉑ Poate era totuşi mai bine la „f", asigurând cel puțin 20 de puncte pe latura stângă şi în plus – ceea ce este chiar mai important – o poziție puternică în această zonă, pentru o mai mare libertate de acțiune în **MOYO**-ul alb de sus.

Mişcările 51-78

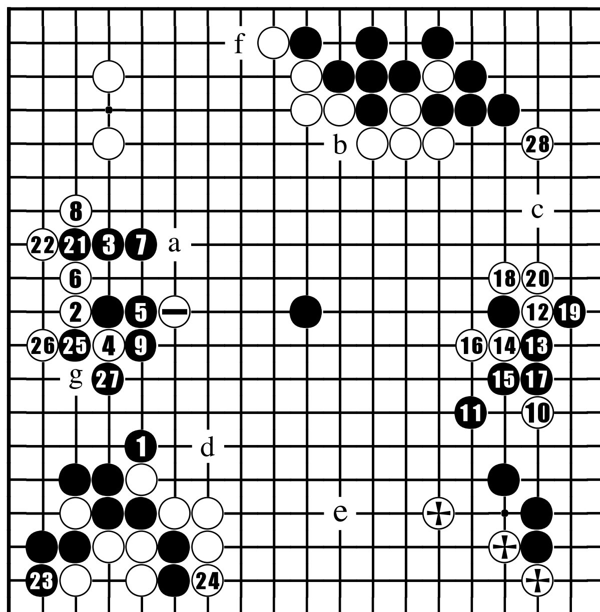


Fig. 2.4.1

❼ Jucat la „a“ ar fi amenințat tăietura în „b“.

După secvența până la 9 schimbul se dovedeşte a nu fi deosebit de avantajos pentru negru deoarece albul a obținut profit pe latura stângă (unde până acum era zonă de influență a negrului) consolidându-şi în acelaşi timp **SHIMARI**-ul din colțul de sus. Există o metodă foarte eficientă în asemenea cazuri de a afla care anume este mişcarea greşită din cadrul unei secvențe (vezi **Fig. 2.4.2**).

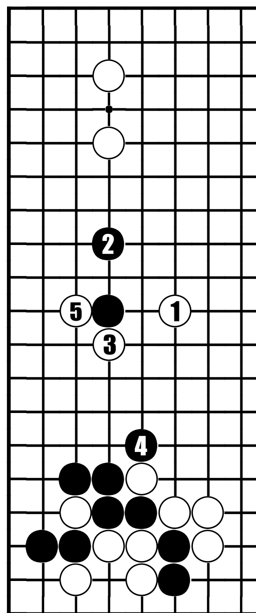

Fig. 2.4.2

Fig. 2.4.2 Pornind de la poziția inițială din **Fig. 2.4.1** unde albul tocmai a atacat cu mişcarea 1, negrul ar mai putea răspunde cu acest 2, iar după alb 3, negrul continuă cu 4 care, permițând alb 5, se dovedeşte a fi o greşeală. Structura obținută este identică cu cea rezultată în **Fig. 2.4.1** după alb 4, deci se poate trage concluzia că în partidă, răspunsul cu 1 la atacul alb cu piatra notată ⊖ nu este bun. Prin inversarea mişcărilor deci (pornind de la o aceeaşi structură de bază), ❹ din **Fig. 2.4.2** se dovedeşte a fi ineficient.

⑩ Prea brutal, într-un moment în care albul nu-şi poate permite aşa ceva. Datorită pietrei sale notate ⊖, **AJI**-ul din „b" este eliminat (deocamdată) dar, cele trei pietre albe ⊕ sunt foarte slabe încă, făcând ca un atac direct asupra celor trei pietre negre vecine să fie ineficient. De fapt, desfăşurarea în continuare a partidei ne va arăta că **AJI**-urile albului de aici vor avea un rol important în luptele care vor avea loc în zonă, obligându-ne astfel să ne aducem aminte de un alt principiu de bază al **GO**-ului: **ÎNAINTE DE A ATACA ASIGURĂ-ȚI SPATELE**.

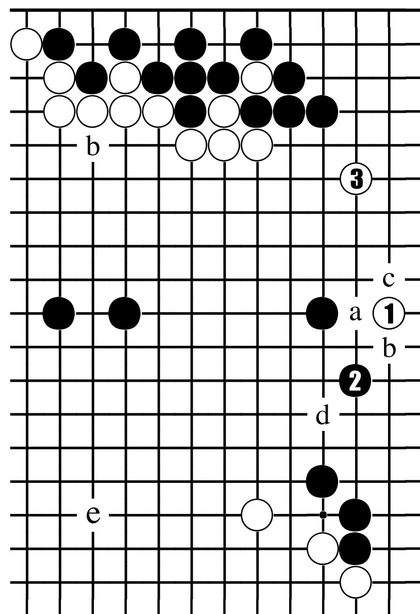
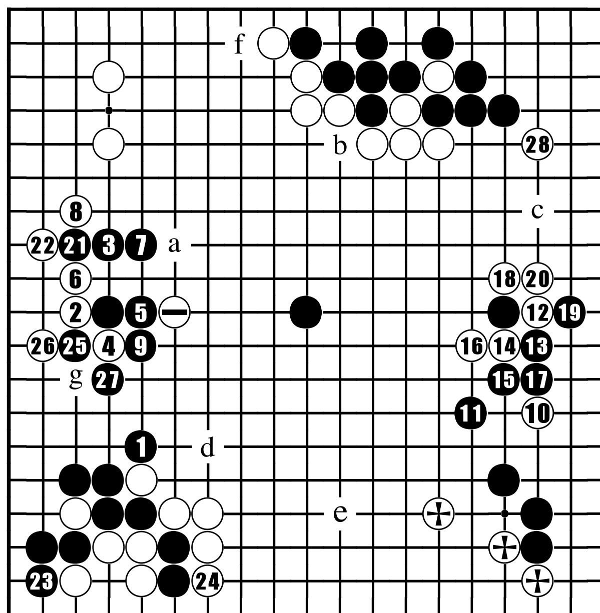


Fig. 2.4.3

⑩ (din nou): Din punct de vedere al invaziei pe care această mişcare o permite... În general în astfel de situații, albul 1 din **Fig. 2.4.3** este atacul ideal. Negrul „a“ este unul dintre răspunsurile posibile, urmând ca albul să joace „b“ sau „c“, aceste puncte fiind **MIAI** (dacă alb „b“, negru „c“ şi invers, dacă alb „c“, negru „b“). În cazul de față, după alb 1, negru „a“, alb „b“, negru „c“, o mişcare gen alb „d“ ar fi foarte severă deci, după alb 1, negrul ar putea prefera să joace 2, iar albul ar putea extinde (eventual la 3), obținând un rezultat bun în jumătatea de sus a laturii drepte şi păstrându-şi în continuare **AJI**-uri pe care să le poată folosi mai târziu în partea de jos a acestei laturi. Secvența până la 18 din **Fig. 2.4.1** lasă negrului o formație tare, care face şi mai periculoase **AJI**-urile celor trei pietre albe ⊕ (corelate direct cu **AJI**-ul discutat în **Fig. 2.2.16**).

[Mişcările 51-78]



[Fig. 2.4.1]

19 Mai mare ar fi fost o mişcare dinspre colțul de sus (eventual „c“).

23 O mare greşeală. Forțând alb 24, negrul elimină un important AJI în mod absolut inutil (câştigul său pe latura stângă fiind de numai 7-8 puncte, în timp ce albul amenință acum să realizeze cu mult mai mult pe latura de jos).

25 şi 27 Mult prea mici. Există puncte mai importante pe tablă („c“, „d“, „e“ sau chiar „f“). Din punct de vedere local chiar, negru 25 trebuia jucat la „g“ şi dacă albul conectează la 25, negru 27.

Mişcările 79-108

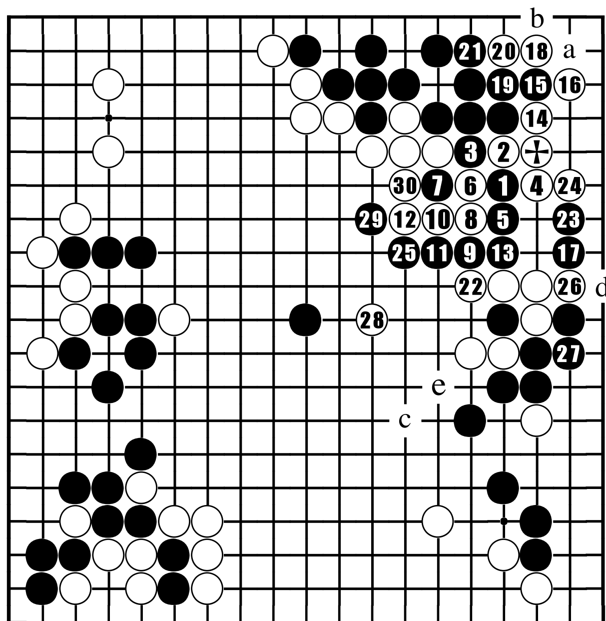


Fig. 2.5.1

❶: Iată o situație pe care o putem întâlni foarte des în jocul de **GO**. Ultima piatră jucată de alb a fost ⊕ şi ea constituie o pierdere mare pentru negru în această zonă.

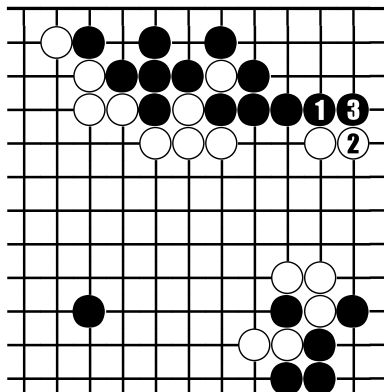


Fig. 2.5.2

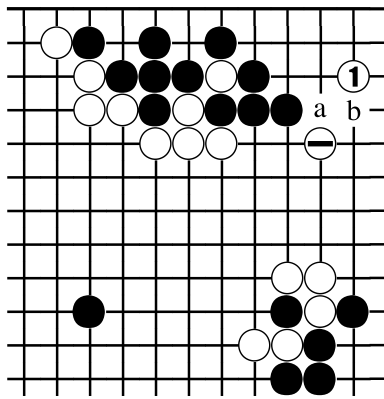


Fig. 2.5.3

Dacă acum negrul ar răspunde (vezi **Fig. 2.5.2**), el ar mai păstra în colț 8-10 puncte, dar ar transforma reducerea făcută de alb într-o reducere **ÎN SENTE** (deci inițiativa rămânând în continuare tot de partea albului). În **Fig. 2.5.3**, după ⊖ la care negru nu mai răspunde, va urma (mai târziu şi numai dacă între timp negrul nu a blocat el însuşi la „a“ sau „b“) alb 1, la care din nou se poate juca **TENUKI** (acesta este avantajul grupurilor sigure, de a nu fi nevoite să răspundă la orice atac advers). Diferența între cele două variante poate ajunge spre 15 puncte în favoarea albului, dar să nu uităm că între timp negrul a câştigat două mişcări în alte părți ale tablei (cele două **TENUKI**-uri) cu care va compensa din plin pierderea suferită în acest colț.

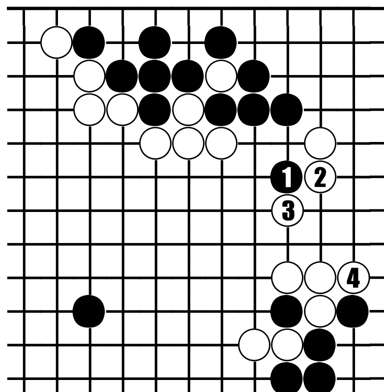


Fig. 2.5.4

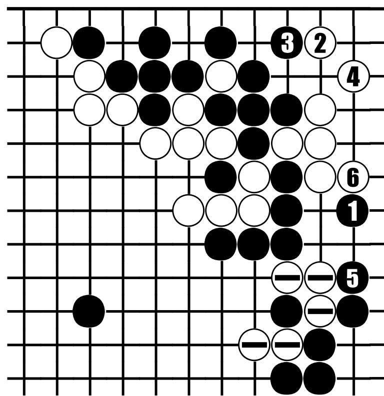


Fig. 2.5.5

Aşa cum s-a jucat negrul 1 (mişcarea 79 a partidei), este o mişcare posibilă, dar al cărei moment nu a sosit încă. Dacă albul ar fi continuat liniştit cu 2 şi 4 din **Fig. 2.5.4**, grupul său ar fi fost stabilizat, iar mişcarea 1 a negrului s-ar fi dovedit ineficientă.

② Trebuia jucat ca în **Fig. 2.5.4**.

⑥ O mişcare agresivă dar... înainte de a ataca, asigură-ți spatele.

❼: Cu secvența din **Fig. 2.5.5** albul este împărțit în două (negrul având „a“ şi capturarea unei pietre, sau extensia la „b“, pentru asigurarea propriului grup).

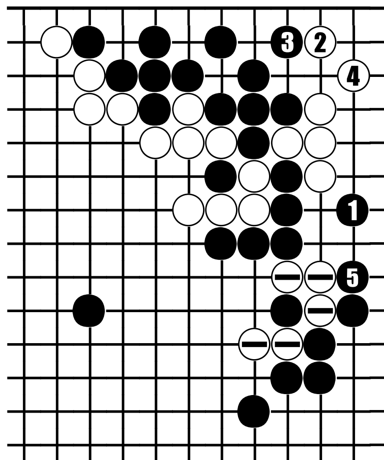


Fig. 2.5.6

⓯ Trebuia jucat ca în **Fig. 2.5.6**.

Fig. 2.5.6. După negru 1 de aici, albul va fi obligat să facă viață pe colț cu 2 şi 4, iar după negru 5, alb 6 este în continuare obligatoriu. În acest fel, negru păstrează **SENTE**-ul şi nu va avea nici o problemă în capturarea celor cinci pietre albe notate ⊖.

⑯ Greşeală. Dacă acum negrul blochează la „a", alb 18, negru 20, alb „b", se condiționează supraviețuirea în colț numai prin câştigarea **KO**-ului (**KO** dezavantajos albului, deoarece negru nu are nimic de pierdut aici). Pentru a putea trăi necondiționat, albul ar fi trebuit să joace varianta din **Fig. 2.5.7**.

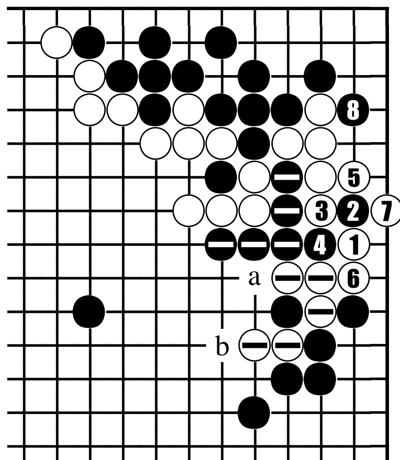
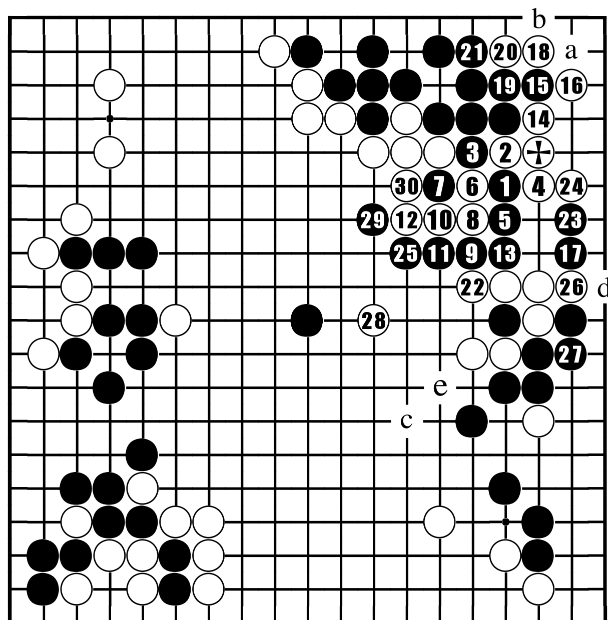


Fig. 2.5.7

Fig. 2.5.7. Cu secvența până la 9 de aici, albul face viață. Să comparăm acum rezultatul acestei ultime variante cu cel din **Fig. 2.5.6**. Aparent, în **Fig. 2.5.6** albul obține un rezultat mai bun, dacă ne uităm la cele aproximativ 8 puncte pe care le câştigă în colț (față de **Fig. 2.5.7**). Mai există însă o diferență între cele două variante şi anume aceea că în **Fig. 2.5.6** toate pietrele negre de pe mijlocul laturii drepte sunt legate, pe când în **Fig. 2.5.7** grupul notat cu ⊖ este izolat. Aceasta nu înseamnă, bineînțeles, că el ar fi în pericol, deoarece cu „a" se capturează trei pietre albe dar, înseamnă totuşi că această mişcare **VA TREBUI JUCATĂ CÂNDVA** (sau o alta, cu aceeaşi intenție – eventual „b"), pe când în **Fig. 2.6.6** negrul îşi poate permite o mişcare cu mult mai largă, cu un profit mai mare – asta ca să discutăm numai din punct de vedere local. În **Fig. 2.5.6** însă, negrul îşi mai poate permite un lucru cu mult mai grav, acela de a juca **TENUKI**, ignorând această zonă. Pentru alb a încerca acum să-şi salveze pietrele ⊖ ar echivala cu o sinucidere: **AJI**-urile acestor pietre sunt absolut minime.

[Mişcările 79-108]



[Fig. 2.5.1]

În **Fig. 2.5.7** negrul nu este totuşi **DEFINITIV LEGAT**, având, deci, cât de cât nişte **AJI**-uri pe care albul le va putea eventual folosi mai târziu. Pe ansamblu însă, în oricare din cele două variante, rezultatul obţinut de alb este foarte prost. El a reuşit să trăiască în colţul din stânga (sus), ce-i drept, dar acest lucru îl putea obţine şi printr-un atac direct acolo, fără a-l mai întări pe negru pe întreaga latură dreaptă (şi nu trebuie să uităm că în partea de jos a acestei laturi albul are un grup foarte slab, iar întărirea negrului deasupra lui nu-i poate decât dăuna).

19 În nici un caz aşa! Mai bine la 20 sau **TENUKI**. Această mişcare cedează **SENTE**-ul într-un mod cu totul inutil.

25 Mai bine „c“ (sau în jurul lui „c“).

27 Se poate şi la „d“.

28 Această piatră, jucată la „e“, ar crea posibilităţi mult mai largi de a face **SABAKI**.

30 Dacă grupul alb de pe centru va fi capturat, această mişcare se va dovedi extrem de mică.

Mişcările 109-158

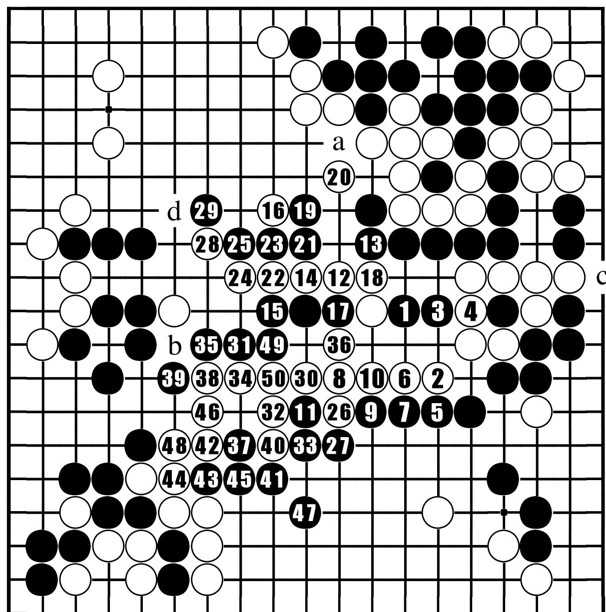


Fig. 2.6.1

❺ Trebuia jucat direct la 7 (vezi **Fig. 2.6.2**).

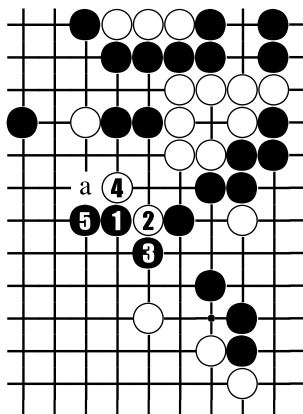


Fig. 2.6.2

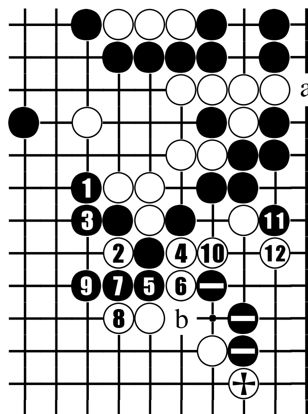


Fig. 2.6.3

Fig. 2.6.2 După negru 1, alb poate încerca să scape cu 2 şi 4, dar negrul răspunde calm cu 3 şi 5. Acum este greu de crezut că grupul alb se mai poate salva. Observaţi diferenţa dintre această variantă şi cea jucată, în care albul este cu un pas înainte (vezi schimbul alb 6, negru 7 de exemplu). Atenţie însă la negru 5, care nu trebuie jucat prea brutal la „a“, aceasta conducând spre secvenţa din **Fig. 2.6.3** unde se ajunge la un schimb: grupul alb central este capturat, dar negrul trebuie să cedeze cele trei pietre notate ⊖ şi o dată cu ele, colţul.

Fig. 2.6.3. În urma secvenţei de aici până la 12, negrul va trebui să conecteze la „a“ iar albul se va putea apăra împotriva tăieturii din „b“. Dacă în loc de „a“, negrul va juca „b“, albul va ceda cu uşurinţă piatra sa notată ⊖, dând viaţă negrului pe colţ în schimbul eliberării grupului său de pe centrul laturii şi capturării celor şapte pietre negre de dedesubt.

⑧ Greşit, deoarece îi dă posibilitatea negrului să taie.

❾: Trebuia tăiat la 10 (vezi **Fig. 2.6.4**).

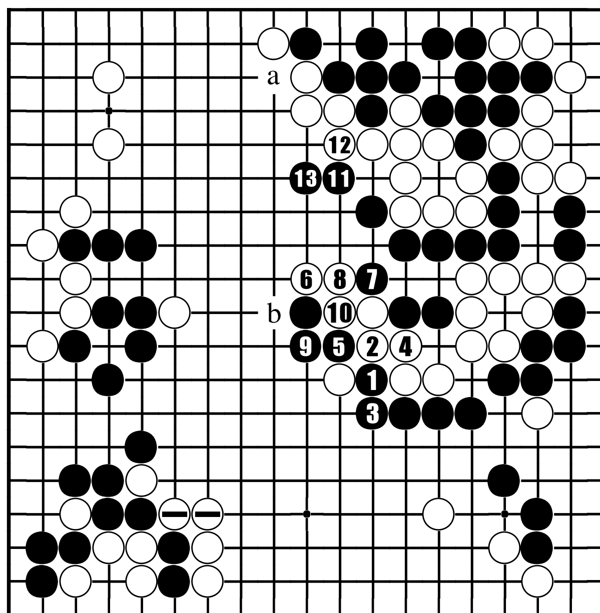


Fig. 2.6.4

Fig. 2.6.4. Dacă negru joacă 1 ca aici, secvența până la 13 ar putea continua, după care grupul alb este din nou pus în situația de a fugi (şi să nu uităm că mai există un foarte prost **AJI** în „a“). Dacă negru 9 este jucat la 10, atunci alb „b“ va da naştere unui **SHICHO** care se va opri în cele două pietre ale sale notate ⊖.

11 Prea târziu. Ar fi fost mai eficient (acum **KEIMA** la 33. Jucat aşa, nu face decât să creeze **AJI**-uri formației negre.

19 Permițând acum apărarea la 20, consumă inutil un AJI foarte prețios: punctul „a“.

39 Albul nu mai poate fi oprit de la conectarea celor două grupuri, deci această mişcare este mai bine să se facă ca o conexă sigură la „b“. Nu trebuie uitat că negrul nu are încă legătura la „c“ şi că, deci, albul poate juca „d“ amenințând grupul negru din centru în acelaşi timp începând delimitarea unui substanțial teritoriu în stânga (sus). Actualul 39 lasă un **AJI** în plus negrului, în punctul „b“.

49 Inutilă. Acesta putea fi un eventual **KODATE**; jucat acum, nu foloseşte la nimic, lăsându-i negrului numai mulțumirea că i s-a răspuns la mişcare (dar asta din păcate nu se calculează la sfârşitul partidei).

Mişcările 159-170

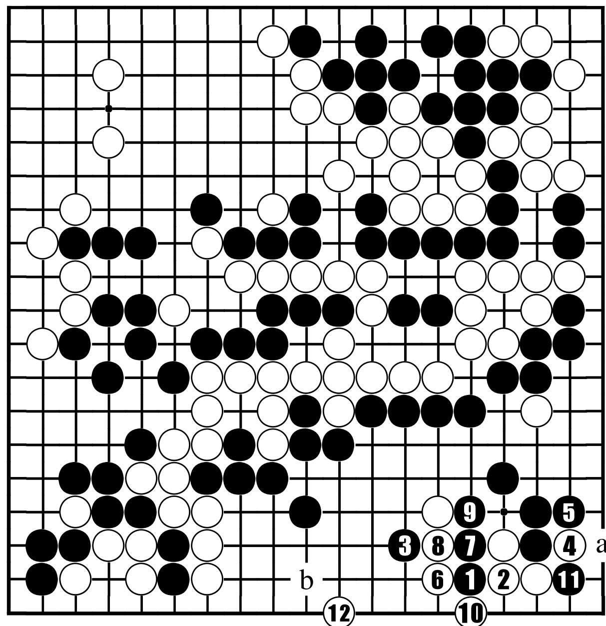


Fig. 2.7.1

② Greşit... dar de fapt albul nu are nici un răspuns bun la atacul negru cu 1.

❸ Jucat la 7, răpeşte orice speranţă pietrelor albe.

⑥ Trebuia jucat ca în **Fig. 2.7.2**.

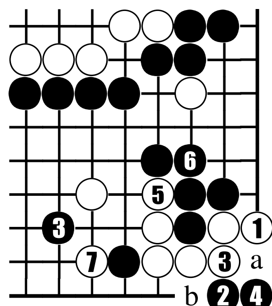


Fig. 2.7.2

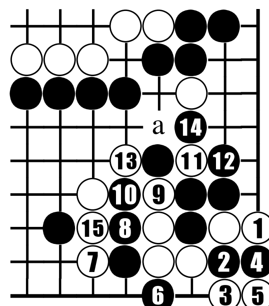


Fig. 2.7.3

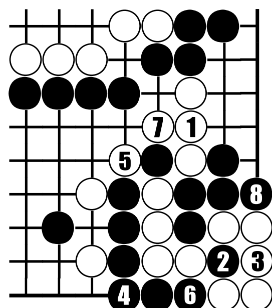

Fig. 2.7.4

Fig. 2.7.2. Cu secvența până la 7 de aici, albul obține viață. Atenție la mişcarea 4 a negrului care, dacă nu este jucată aşa, urmează alb 4, negru „a“, alb „b“, şi grupul alb trăieşte. Dacă negru 2 este jucat la 3, se poate ajunge la secvența din **Fig. 2.7.3** care, după alb 15 obține de asemenea viață.

În această ultimă variantă, albul nu trebuie să se lase tentat ca după negru 12 să conecteze la 14 (vezi **Fig.2.7.4**). **Fig. 2.7.4.** Dacă alb conectează cu 1 ca aici, negrul va continua cu **HORIKOMI** 2 şi **TSUGI** 4. Acum albul nu mai poate juca decât la 5, dar negru cu 6 şi 8 îl va aduce într-o poziție de **DAMEZUMARI**.

Trebuia „a“ şi se ajungea tot la secvența din **Fig. 2.7.3**. Aceasta era ultima şansă a albului de a supraviețui aici. Şi dacă tot am adus din nou vorba de varianta din **Fig. 2.7.3**, este interesant de observat că dacă negru 14 este jucat la 15, singurul răspuns corect al albului este de a juca el însuşi la 14 (vezi **Fig. 2.7.5**).

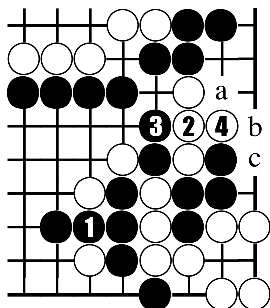
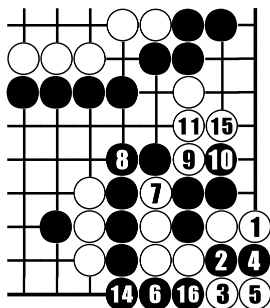


Fig. 2.7.5



⓬ la ❷
⑬ la ❹

Fig. 2.7.6

Fig. 2.7.5. Cu secvența până la 4 de aici, albul capturează patru pietre negre, obținând viață. Dacă alb 2 ar fi capturat la 3, ar fi urmat negru „a“, alb 4, negru „b“ şi acum albul nu mai poate decât să continue cu „c“ şi să accepte lupta în **KO**.

⑩ Acum, **SAGARI** la „a“ nu ar mai fi funcționat (vezi **Fig. 2.7.6**) dar nici această mişcare nu salvează nimic.

⑫ Nu există nici cea mai mică posibilitate pentru alb de a-şi face legătura între cele două grupuri deci, dacă vrea numai să reducă profitul negrului din partea dreaptă a laturii, o mişcare la „b“ ar fi fost mai indicată.

Mişcările 171-190

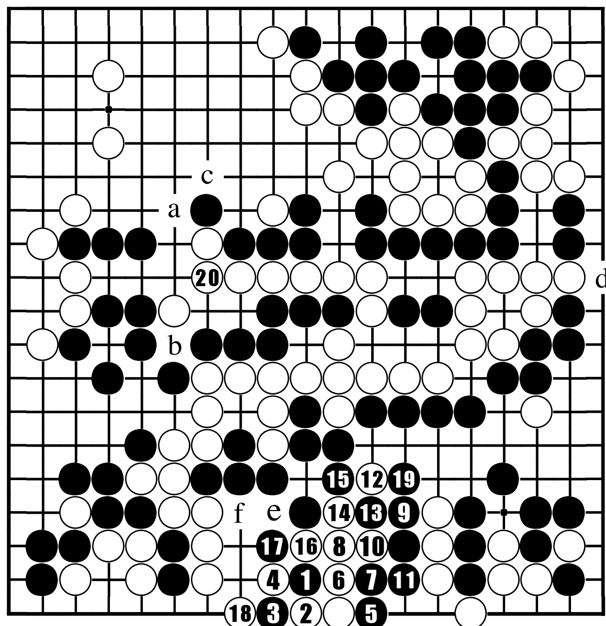


Fig. 2.8.1

❸ Întâi **NOBI** la 4 şi apoi **HORIKOMI** (vezi **Fig. 2.8.2**).

❺ Mai bine la 7 (vezi **Fig. 2.8.3**), alb 10: la 13, după care negrul nu poate bloca direct la 12, din cauza lui alb 10; deci alb 13, negru 19, după care albul va putea juca în altă parte. Mai târziu, când va veni momentul acestei mişcări, alb 10 se va face într-un perfect **SENTE** (negrul fiind obligat să răspundă la 11) şi, de asemenea, (eventual încă şi mai târziu) alb 12. Mişcarea 16, fiind **GOTE** pentru ambii jucători, va putea fi lăsată la urmă de tot, ea având o valoare de numai 3 puncte (în **GOTE** deci).

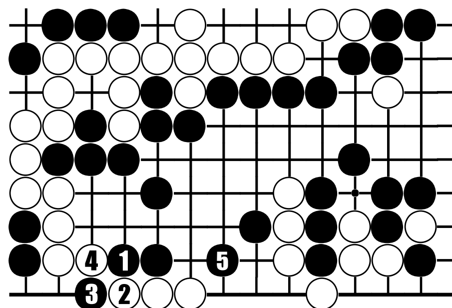


Fig. 2.8.2

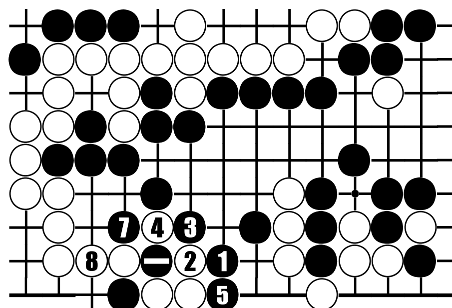


Fig. 2.8.3

⑥ conectează [la ⊖]

⑩ O altă variantă ar fi la 12, urmată de negru 13, alb 14, negru 15 şi alb 16; negrul va trebui să continue cu 10 iar albul va putea juca „e“ şi după conexa negrului, la „f“ în SENTE.

În acest fel se poate câştiga un punct în plus față de varianta jucată în partidă. Iată, deci, cum, în mod paradoxal, nejucând o mişcare pe care o avea de făcut în SENTE perfect (mişcarea 10 din **Fig. 2.8.1**), albul iese totuşi în avantaj: o dovadă în plus că în **GO**, nu este niciodată bine să ne consumăm oricând (şi oricum) mişcările **SENTE**, numai în ideea că adversarul va trebui să răspundă neapărat. Fiți foarte atenți ca nu cumva mişcarea sa de apărare să nu fie însoțită de un profund „mulțumesc“.

⑳ Jucat la „a“, amenință în aceeaşi măsură punctul „b“ dar... Dacă negrul va răspunde cu „b“, albul va putea continua cu „c“ obligând negrul la a răspunde cu „d“.

Mişcările 171-190

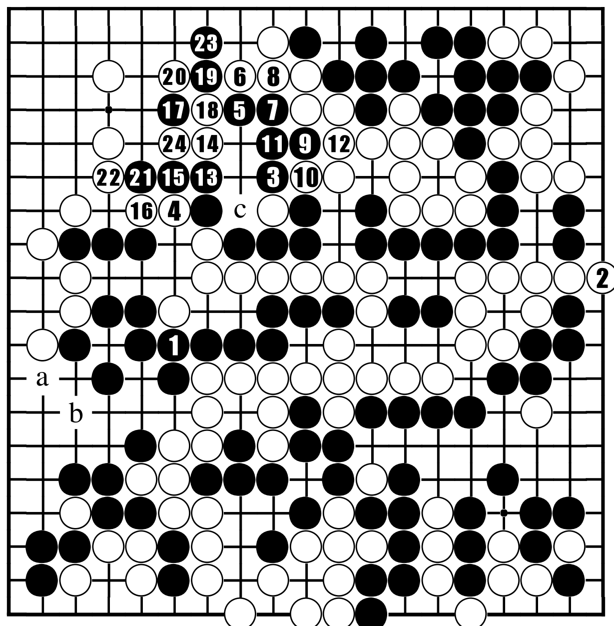


Fig. 2.9.1

② Fără sens. Albul nu poate spera să captureze grupul negru. Având în vedere că acesta din urmă are aproximativ 15 puncte mai mult până în acest moment, singura şansă de a echilibra cât de cât partida ar fi, pentru alb, obţinerea unui foarte mare teritoriu în stânga-sus şi eventual ocuparea punctului „a“ (sau chiar „b“, spre a forţa un **KO**).

❸ Poate fi jucat şi la 4, fără grija unei tăieturi la „c“. Într-un asemenea caz, orice tentativă din partea albului ar eşua datorită unor **AJI**-uri pe care acesta le are pe mijlocul laturii de sus încă de la începutul partidei.

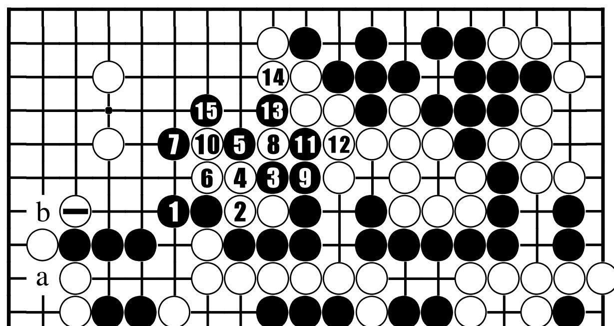


Fig. 2.9.2

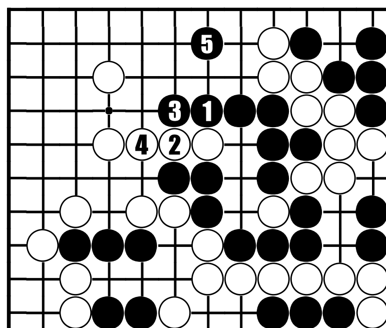


Fig. 2.9.3

Fig. 2.9.2. Negru 1 are avantajul că pe lângă asigurarea legăturii propriilor grupuri; validează şi dubla tăietură de la „a“ şi „b“. Dacă albul încearcă să taie cu 2, negrul poate riposta cât se poate de liniştit cu secvența care începe cu mişcarea sa 3. Mai elegant este însă de a juca 3 direct la 8 şi dacă alb continuă cu 4, atunci negru 5 şi apoi GETA la 7 vor fi suficiente; negru 3 poate fi jucat bineînțeles şi la 5, iar dacă alb 3, negru 9 şi 11.

⑭ Nu omoară grupul negru, deci era mai bine la 18 pentru a putea obține cât mai multe puncte pe colț.

⓱ Se putea şi la 18 (vezi **Fig. 2.9.3**).

Fig. 2.9.3. După negru 1 de aici, dacă albul încearcă să fugă cu 2 şi 4, negrul va captura, în urma mişcării 5, întregul grup advers de pe mijlocul laturii de sus.

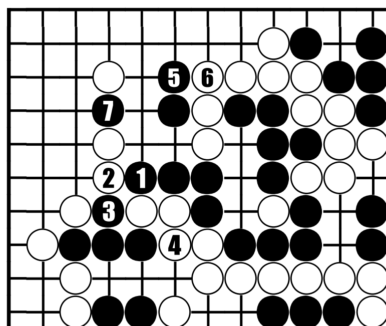


Fig. 2.9.4

19 Greşeală fatală, atrăgând după sine secvenţa până la alb 24 după care negrul se va vedea nevoit să abandoneze. Trebuia jucat ca în **Fig. 2.9.4**.

Fig. 2.9.4 În urma mişcării 1 de aici şi a secvenţei până la 4, care îi continuă, negrul trebuie să joace **KIKASHI** la 5 şi apoi 7: acest **TESUJI** aduce viaţă indiferent de reacţia albului...

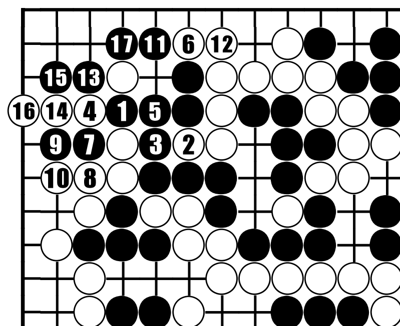


Fig. 2.9.5

Fig. 2.9.5 Dacă după negrul 1 de aici albul împinge la 2, secvenţa va continua până la 5, după care albul cu 6 va trebui să facă şi el viaţă (dacă albul ar juca totuşi la 7; negru 12 va deschide un **SEMEAI** pe care nu are cum să-l piardă). În continuare toate răspunsurile albului sunt obligatorii şi negrul va face viaţă pe colţ. Dacă alb 4 este jucat la 6, negru va juca la 4 şi apoi 11.

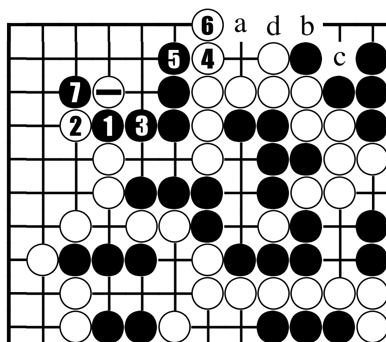


Fig. 2.9.6

Fig. 2.9.6. Dacă albul va juca acest 2, după conexa de la 3 va trebui totuşi să facă viaţă, iar mişcarea 4 este o altă posibilitate în acest sens. Negrul va trebui în continuare să joace mai întâi **SAGARI** la 5 (ameninţând. „a“) şi apoi 7 care va captura piatra notată ⊖. Dacă alb 6 este jucat la 7, urmează negru ;,a“ şi dacă albul insistă cu ;,b“, atunci negru 6, alb „c“, negru „d“, după care albul va pierde în **SEMEAI**.

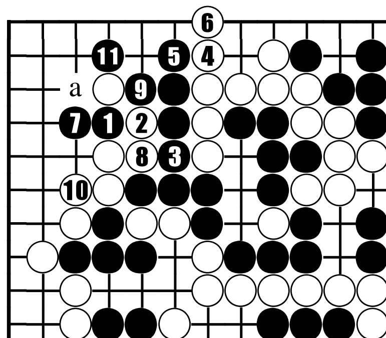


Fig. 2.9.7

Fig. 2.9.7. Alb 2 de aici este un alt răspuns posibil, care declanşează secvenţa până la 6, urmată de **SAGARI** cu 7. Dacă acum albul va conecta la 8, negrul va obţine viaţă după mişcarea 11. Dacă alb 8 este jucat la 9, atunci negru 8, alb 10, negru „a“.

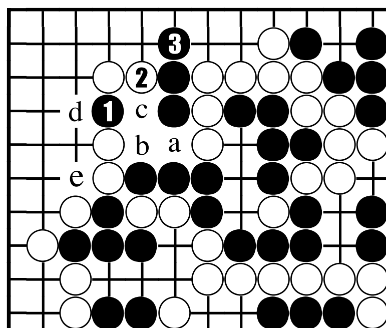


Fig. 2.9.3

Fig. 2.9.8. După schimbul 1 cu 2 de aici, negrul va continua cu **SAGARI** la 3 iar dacă alb „a“, negru „b“, alb „c“, negru „d“, alb „e“, negru ;„f“.

● WALTER Schmidt (Timişoara), 3 **DAN**	○ RADU Baciu (Bucureşti), 4 **DAN**	Komi: 5,5 puncte Timp de gândire: 1 ½ ore pentru fiecare jucător. Turneu Cluj-Napoca 1–3 mai 1987

Mişcările 1–23

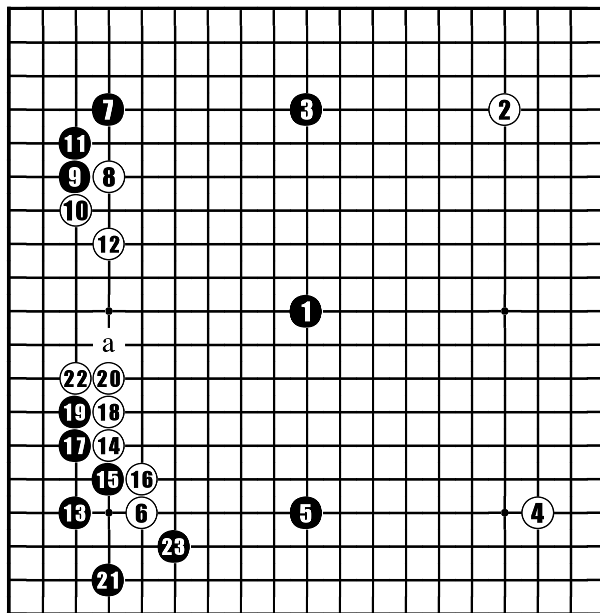


Fig. 3.1.1.

După alb 14, în colţul din stânga-jos s-a creat o poziţie pe care am mai discutat-o (vezi **Fig. 2.1.3** şi următoarele). Secvenţa jucată în această partidă este **JOSEKI**, numai că în general negrul 15 este jucat direct la 17, pentru a nu-i da posibilitate albului de a ocupa el însuşi acest punct. Dacă în urma acestui 15 albul joacă 17, negrul nu va mai putea decât să împingă la 16: acum albul are de ales între a juca **NOBI** sau **IKKEN** de la piatra sa 6, sau a ocupa punctul „a“ – lăsându-şi piatra 6 să se descurce singură, acesteia rămânându-i oricum destul de multe **AJI**-uri, chiar dacă negrul va juca în continuare **OSAE** în dreapta ei (eventual albul va putea începe mai târziu, cu o mişcare pe actualul loc al pietrei 23). În mod normal, albul s-ar putea gândi la o variantă de acest gen, dar, în cazul de faţă, cele trei pietre negre de pe mijlocul tablei i-ar îngreuna mult eventualele dezvoltări posibile.

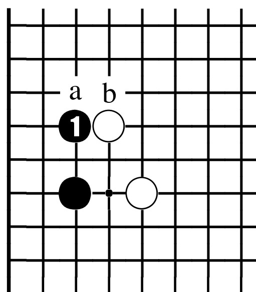


Fig. 3.1.2.

Fig. 3.1.2. După negrul 1 de aici, albul poate răspunde la „a“ sau „b“.

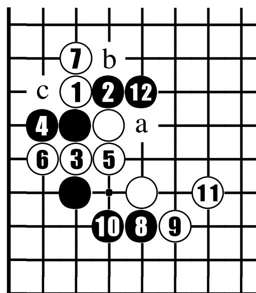


Fig. 3.1.3.

Fig. 3.1.3. Dacă albul joacă acest **OSAE** cu 1, negrul **KIRI-CHIGAE** 2 devine o mişcare foarte puternică, secvența până la 12 declanşând o luptă foarte interesantă. ⑤ ar putea fi jucat la „a“, negru 5, alb „b“, dar în cazul nostru **SHICHO**-ul nu-i este favorabil. Dacă negrul 6 este jucat la 7, albul va coborî el însuşi la 6, obținând profit mare în colț.

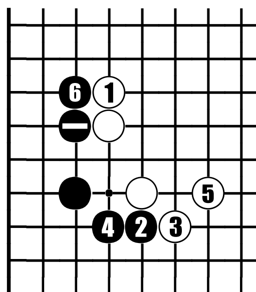


Fig. 3.1.4.

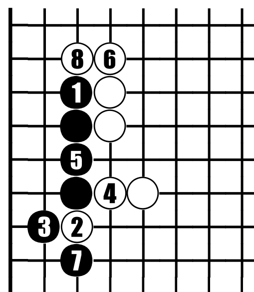


Fig. 3.1.5.

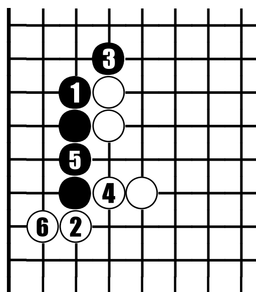


Fig. 3.1.6.

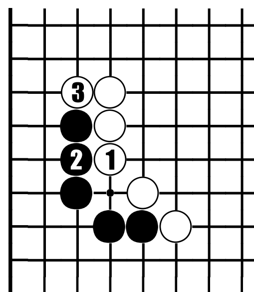


Fig. 3.1.7.

Fig. 3.1.4. Albul poate răspunde paşnic cu **NOBI** 1, după ⊖, declanşând acest **JOSEKI** până la 7. Dacă negrul 2 este jucat la 6, albul va putea adopta una din variantele arătate în **Fig. 3.1.5** şi **Fig. 3.1.6**. Ultima dintre aceste două variante ar fi putut fi jucată în partidă (după negru 19), dar aceasta ar fi însemnat să-mi pun într-o poziție riscantă cele trei pietre din partea de sus (8, 10 şi 12), poziție pe care **SAN-RENSEI**-ul negru central nu ar fi făcut decât să o înrăutăţească. În plus, într-o asemenea situație, formația albă care rămâne în colțul din stânga (jos), nu va avea prea mari perspective teritoriale, din cauza **HOSHI**-ului negru de pe mijlocul laturii de jos.

Fig. 3.1.7. După alb 3 din **Fig. 3.1.4** şi retragerea negrului cu 4, albul poate continua ca în această nouă variantă, dacă ține neapărat să ocupe punctul 3.

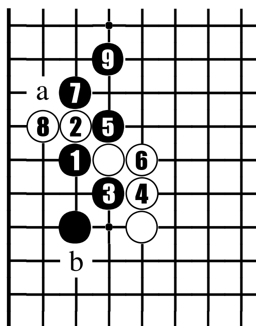


Fig. 3.1.8.

(18) În mod normal s-ar putea juca la 19, conform **JOSEKI**-ului din **Fig. 3.1.8**, dar în această partidă ar fi slăbit pietrele albe 8, 10 şi 12.

Fig. 3.1.8. Iată, deci, cum începe acest **JOSEKI**, cu ordinea corectă a mişcărilor (în partidă s-au inversat negrul 1 cu 3). Până la alb 8 totul pare firesc, dar negrul 9 ar putea tenta pe unii să fie jucat la „a“ (vezi **Fig. 3.1.9**).

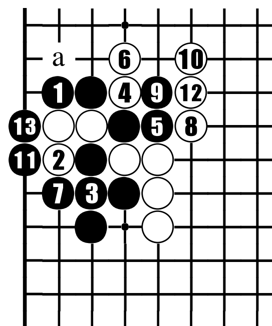


Fig. 3.1.9.

Fig. 3.1.9. După negrul 1 de aici, alb joacă 2 şi apoi 4 şi 6, ameninţând „a“ (cu care capturează două pietre negre) sau 8, cu care deschide un **SHICHO**. Dacă acest **SHICHO** funcţionează, dezastrul negrului este atât de mare, încât el ar trebui să abandoneze partida încă de pe acum. Dacă **SHICHO**-ul nu este favorabil albului, el va putea continua secvenţa până la 13, care-i asigură un rezultat mai mult decât mulţumitor.

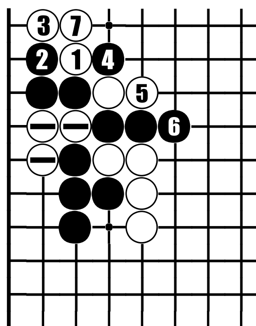


Fig. 3.1.10.

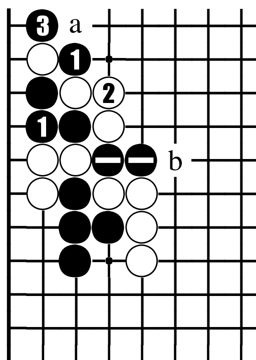


Fig. 3.1.11.

Fig. 3.1.10. După negru 5 din figura precedentă, dacă SHICHO-ul care rezultă nu este favorabil negrului, albul poate adopta o atitudine şi mai drastică cu acest 1 şi după negrul 2, alb 3. Dacă în continuare negrul joacă 4, după schimbul 5 cu 6, albul poate conecta liniştit la 7, salvându-şi cele trei pietre ⊖ (aceasta numai în cazul în care SHICHO-ul în „a“ nu funcționează). Dacă negrul 4 este jucat la 7, situația nu se va schimba prea mult (vezi **Fig. 3.1.10**, **3.1.11**).

Fig. 3.1.11. După secvența până la 4 de aici, negru 5 nu poate conecta la „ a“, deoarece alb „b“ va captura în GETA cele două pietre ⊖. Întorcându-ne acum la **Fig. 3.1.8**, albul are în continuare o foarte frumoasă mişcare la „b“ (vezi **Fig. 3.1.12**).

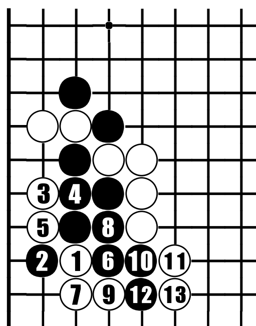


Fig. 3.1.12.

Fig. 3.1.12. După acest alb 1, negrul nu poate bloca direct la 2, deoarece secvența care ar decurge automat până la 13 ar fi catastrofală pentru el. În urma acestei mişcări a albului, deci, negrul nu poate decât să adopte varianta din **Fig. 3.1.13** şi să se grăbească a captura cele două pietre ⊖ (pe care albul nu omite să le mai folosească o dată, cu mişcarea sa 3). Negrul 6 poate fi jucat **TENUKI**, dar albul cu 7 şi 9 obține un frumos profit în **SENTE**.

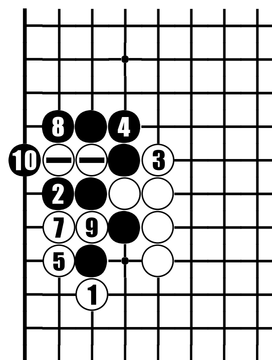


Fig. 3.1.13.

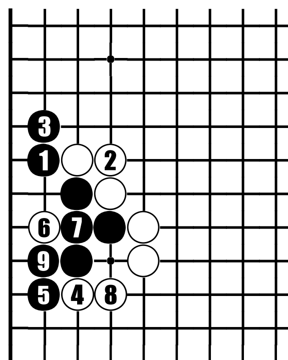


Fig. 3.1.14.

Fig. 3.1.14. Pentru a evita neplăcutele complicații din ultimele variante, negrul poate juca acest **HANE** (mişcarea 1 de aici), în loc de 5 din **Fig. 3.1.8**. Secvența care urmează este considerată **JOSEKI** şi se încheie cu alb 10. În timpul partidei am considerat că aceasta ar fi una din urmările posibile în cazul în care aş fi jucat 18 (din **Fig. 3.1.1**) la 19, rezultând poziția din

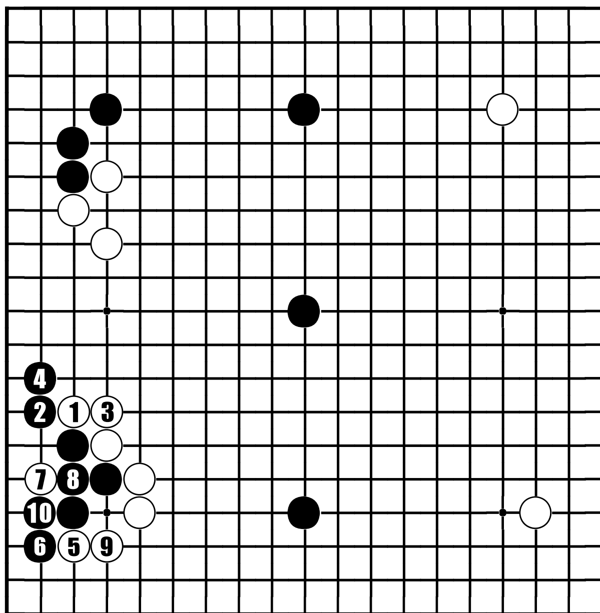


Fig. 3.1.5.

Fig. 3.1.15. Ca urmare a secvenței până la negru 10 din această ultimă figură, mişcarea 11 a albului devine o alegere foarte delicată. Pe moment, nu am găsit nici un punct satisfăcător pentru această mişcare (şi nici acum nu ştiu exact unde ar putea fi aceasta jucată), deci am făcut **NOBI** cu 18 şi 20, apoi **MAGARI** cu 22 pentru a obține o poziție mai sigură.

Mişcările 23–52

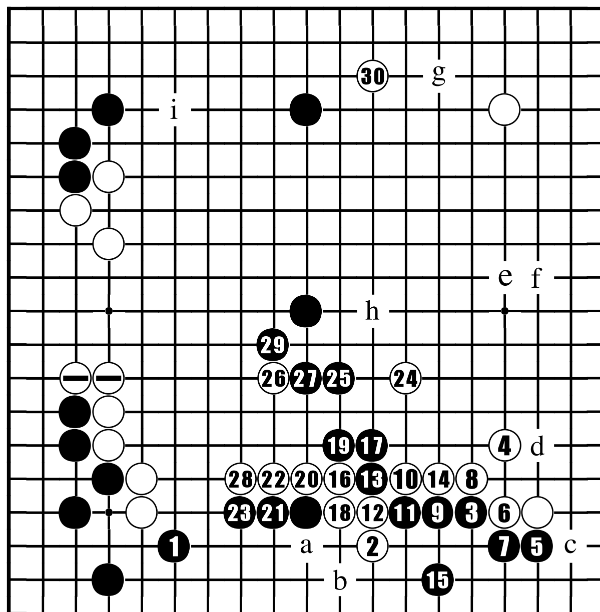


Fig. 3.2.1.

② Pentru această mişcare, zona dinspre colțul drept de jos îmi părea de maximă urgență; un simplu **SHIMARI** ar fi fost totuşi prea lent, chiar dacă aş fi făcut **OGEIMA SHIMARI**, deci am ales acest 2 ca fiind mult mai agresiv. Dacă negrul ar fi răspuns mai prudent la „a“ (sau ceva în acest sens) aveam opțiunea de a face acum un **SHIMARI** sau a juca **IKKEN TOBI** la 13, invitând la o invazie.

❸ Puțin prea brutal. Poate era mai bine totuşi ceva de genul „a“ sau „b“ şi dacă alb joacă 13, negrul va putea alege între a face acum o invazie sau a-şi rezerva pentru mai târziu reducerea **MOYO**-ului alb, de pe nişte poziții puternice.

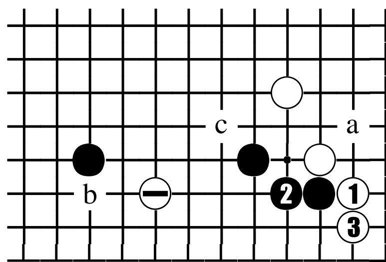


Fig. 3.2.2

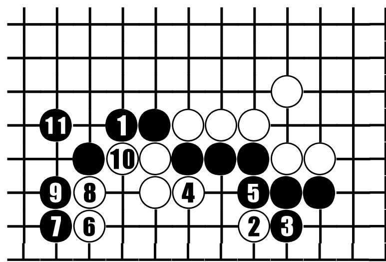


Fig. 3.2.3

⑥ O altă posibilitate ar fi fost la „c“ (şi secvenţa din **Fig. 3.2.2**) În secvenţa jucată, albul reuşeşte să urce mai mult către centru, dar îşi lasă un **AJI** destul de urât în „d“.

Fig. 3.2.2. După alb 3 de aici (care poate fi jucat şi la „a“), piatra notată se va descurca foarte bine cu ajutorul punctului „b“, iar dacă negrul va ataca din această parte, alb „c“ va fi un contraatac foarte sever.

⑩ Putea fi jucat şi la 13.

⓯ Dacă ar fi fost jucat la 16, ar fi declanşat secvenţa din **Fig. 3.2.3** în urma căreia albul obţine viaţă pe latură. Dacă acest negru 15 ar fi fost jucat la 18... (vezi **Fig. 3.2.4**).

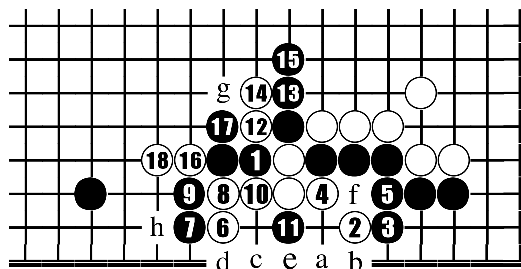


Fig. 3.2.4

Fig. 3.2.4. După negrul 1 de aici, albul va continua cu secvența până la 10, amenințând că face viață în **SEKI** (dacă alb 11, negru „ a“, alb „b“ negru „c“ , alb „ d“, negru „e“, alb „f“). Dacă negrul se va opune cu 11, albul va juca 12 şi 14, apoi 16 şi 18, care amenință atât „g“ cât şi „h“, eliberându-şi grupul amenințat. Negrul 3 poate fi jucat la 4, mişcare ce va atrage după sine **SAGARI** alb cu 2, ca în **Fig. 3.2.5**.

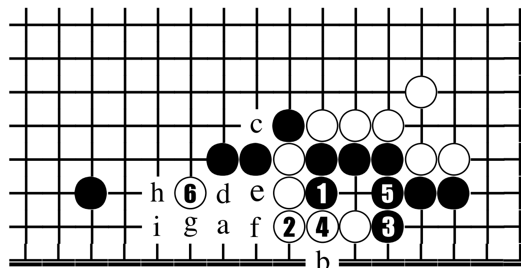


Fig. 3.2.5

Fig. 3.2.5. Acum negrul 3 trebuie totuşi jucat (dacă negrul ar juca la 4, de exemplu, alb 5, negru 3, alb „b“ şi acesta din urmă capturează prin **DAMEZUMARI**). După alb 6, grupul are ieşirea asigurată (sau viața), negrul aşteptând să taie cu „a“ din cauza **AJI**-ului său din „c“ (negru „a“ alb „ d“ negru „e“ alb „f“ negru „g“ alb „h“ negru „î“ alb „c“).

15 Şi totuşi era poate mai bine de adoptat varianta din **FIG. 3.2.3** (vezi **Fig. 3.2.6**).

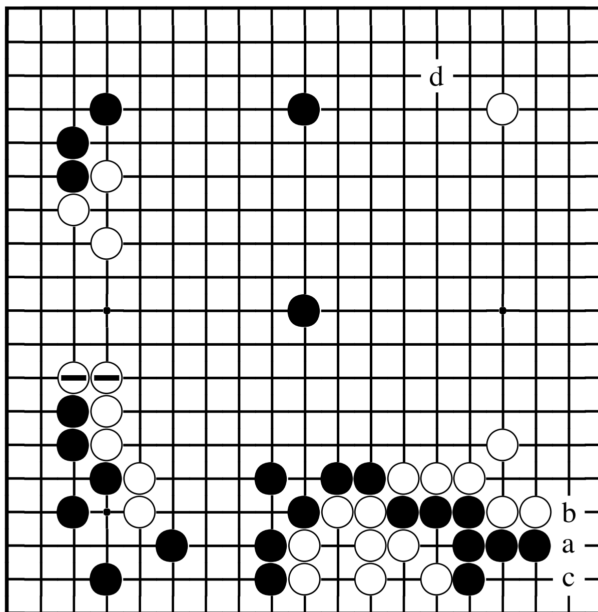


Fig. 3.2.6.

Fig. 3.2.6. Aşa ar arăta tabla în urma mişcării 12 a albului din **Fig. 3.2.3**. În continuare, negrul va fi nevoit să joace „a“ urmat de alb „b“ şi din nou negru „c“ pentru a-şi asigura colţul (această secvenţă creează în acelaşi timp **AJI**-uri formaţiei albe de deasupra). Acum albul se va simţi probabil obligat să joace undeva spre mijlocul laturii drepte în timp ce negrul va apuca o mişcare la „d“. În acest fel, situaţia de pe tablă ar fi rămas în continuare echilibrată, pe când în partidă, permiţând albului mişcările 24 şi apoi 30 (vezi **Fig. 3.2.1**), negrul parcă începe să cedeze, puţin câte puţin, din teren.

㉘ O altă posibilitate ar fi fost la 29, dar dacă negrul ar fi răspuns la „h“ atunci m-ar fi obligat la o mişcare pe latura dreaptă, ceea ce ar fi permis în continuare negru „g“ – ceea ce nu prea mi-ar fi convenit.

㉚ Putea fi jucat şi la „e“ sau „f“, dar i-aş fi lăsat negrului şansa de a ocupa mult prea frumosul punct „g“. În plus, trebuia totuşi să ţin cont şi de faptul că în colţul din stânga (sus), aşa cum arată tabla acum, **JOSEKI**-ul desfăşurat este incomplet în ceea ce-l priveşte pe negru (albul are cele două pietre ca extensie, pe când negrul nu are o piatră la „i“ – vezi **Fig. 3.2.1.**)

Mişcările 53–74

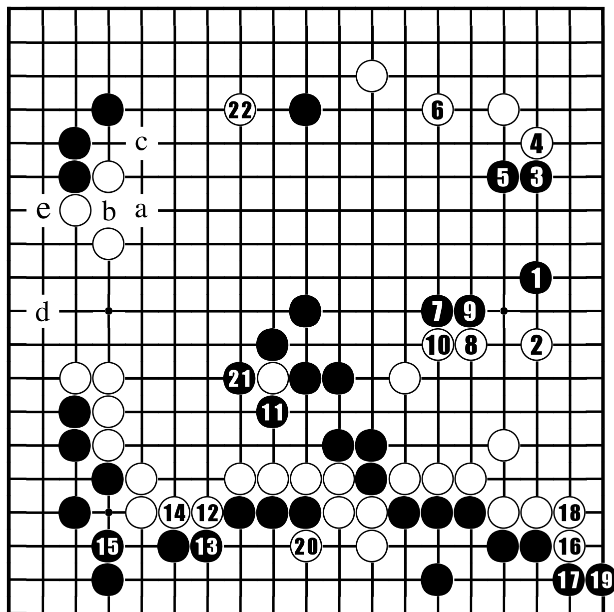


Fig. 3.3.1.

❼ şi ❾ Există zone mai importante. O idee ar putea fi de pildă negru „a“, alb „b“, negru „c“. Invazia în „d“ ar putea, de asemenea, să dea roade (vezi **Fig. 3.3.2**).

⓯ Această apărare nu este absolut necesară. ⑫ şi ⑭ nu sunt decât o formă mai eficientă de legare a propriilor grupuri, având ca perspectivă numai reducerea cu 4-5 puncte a teritoriului negru, în caz că mişcarea 15 a acestuia nu este jucată aici. Practic, deci, negru 15 este un **GOTE** de 4-5 puncte.

⑯ Prea mică (ca de altfel şi fiecare din mişcările secvenței care urmează, inclusiv negru 19).

21 Mult prea mică. Până acum s-au făcut mai multe greşeli, de ambele părți, dar aceasta este poate cea mai mare. Permițând albului să atace primul cu 22, negrul pierde în acest moment orice şansă de a mai câştiga partida.

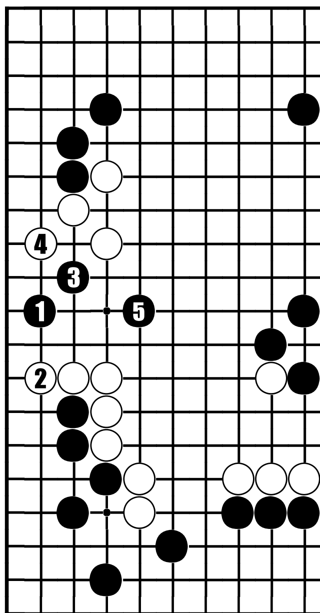

Fig. 3.3.2.

Fig. 3.3.2. După negrul 1 de aici, alb 2 împiedică legătura, dar negrul 3 amenință o altă legătură în „a“. În final, negru cu 5 desparte pietrele albe în două formații destul de slabe (asta pe lângă faptul că a distrus **MOYO**-u1 alb de aici).

Mişcările 75–112

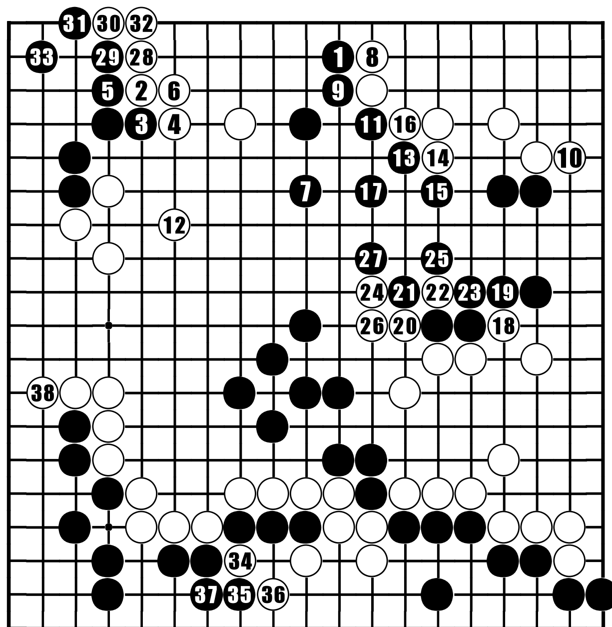


Fig. 3.4.1.

⑫ Apără **AJI**-ul din „a“, interzicând totodată invazia în „b“ (**Fig. 3.3.2**). Numai acum observasem această posibilitate a negrului şi a trebuit să renunț la a mă apăra împotriva ultimei sale mişcări, în favoarea zonei acesteia. Am fost întrebat de ce am procedat aşa, din moment ce partenerul meu părea a nu fi observat acest atac. Răspunsul este simplu: în **GO**, nu se poate miza niciodată pe faptul că adversarul nu va vedea o anumită mişcare. Ar fi o greşeală, din toate punctele de vedere. Tăria unui jucător nu este dată atât de mişcările sale bune, cât de numărul de greşeli pe care le face sau, mai bine zis, de o medie a acestora. Forța de joc a unui 5 Kyu de exemplu, cuprinde mişcări pe care le-ar putea face la fel de bine şi un 2 Kyu sau chiar 1 Kyu, dar şi mişcări slabe, pe care nu le-ar face nici măcar un 10 Kyu. Nu se poate anticipa niciodată dacă următoarea mişcare a partenerului nostru va fi bună sau proastă. Dacă va fi proastă înseamnă că am scăpat; dar dacă va fi bună?

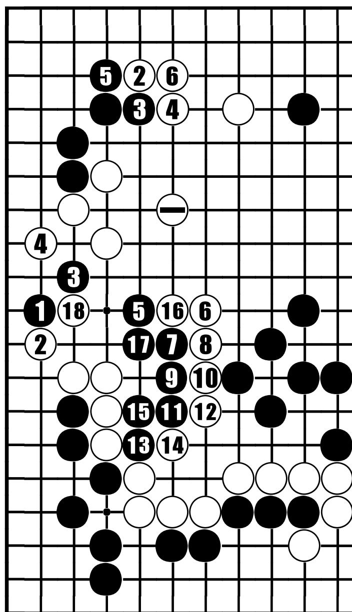


Fig. 3.4.2.

Fig. 3.4.2. După alb 6 de aici, datorită pietrei ⊖, negrul nu poate spera să iasă pe sus, tot ce mai poate încerca fiind secvența până la 17, dar albul cu 18 îi va răpi orice speranță. Dacă negrul 7 este jucat la 8, va urma secvența din **Fig. 3.4.3** care, de asemenea, se va dovedi un eşec după alb 8.

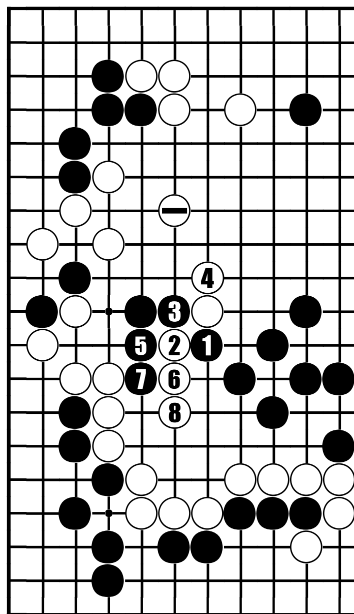


Fig. 3.4.3.

13 Mai bine la „c“, declanşând probabil secvența din **Fig. 3.4.4**, unde negrul capturează în **SENTE** două pietre albe, având în continuare posibilitatea (eventual) de a juca 11 şi de a-şi mai păstra ceva din teritoriul său central.

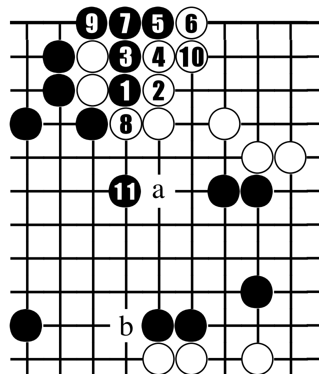


Fig. 3.4.3.

15 Încă se mai putea juca „c“. Un proverb japonez spune că:

TERITORIUL DE CENTRU NU VALOREAZĂ NICIODATĂ PE CÂT PARE.

Dacă negru 7 este jucat la 9, albul va ignora conexa la 10 (şi eventualul **KO** pe care îl presupune) pentru a juca la „a“ (sau chiar un spațiu mai jos), ceea ce în combinație cu **AJI**-ul din „b“ poate aduce negrului neplăceri cel puțin la fel de mari, față de cele pe care acesta din urmă le-ar putea produce jucând **ATE** la 10.

35 şi **37** Mult prea mici, aproape inutile.

Mişcările 113–172

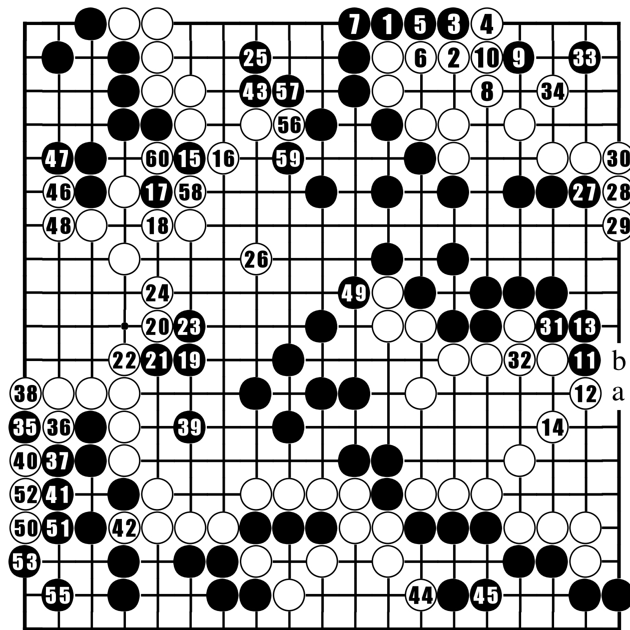


Fig. 3.5.1. ㊹ **conectează**

② Nu poate bloca la 5, din cauza secvenței din **Fig. 3.5.2**, dar poate fi jucat la 6 economisind astfel două puncte (cele ocupate de pietrele 4 şi 8).

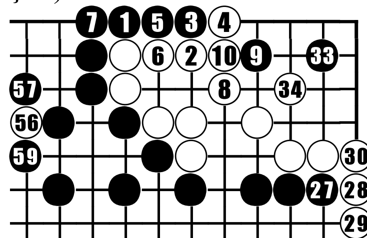
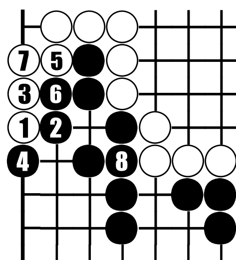
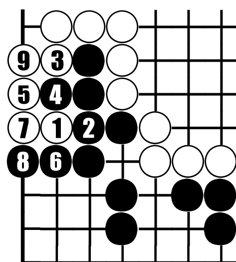


Fig. 3.5.2

⑧ Mai bine direct la 10, pentru a nu crea KODATE-uri.

⑭ Mai bine la „a“, închizând definitiv teritoriul şi permițând mai târziu alb „b“ în SENTE. În partidă (**Fig. 3.6.1**), schimbul ㊹, ㊺, ㊻ va fi jucat în GOTE, iar actuala mişcare 14 se va dovedi a fi absolut inutilă pe tablă.


Fig. 3.5.3


Fig. 3.5.4

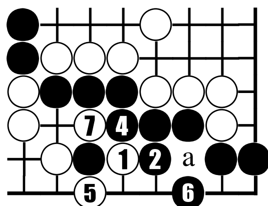


Fig. 3.5.5

(28) Prea mică (trei puncte în **GOTE**). Mai bine la 52 sau 41 (vezi **Fig. 3.5.3** şi **Fig. 3.5.4**). Diferența dintre cele două variante este de două puncte. Negrul 8 din **Fig. 3.5.3** poate fi jucat **TENUKI**, dar dacă albul va juca 8 (amenințând „a“), negrul trebuind să conecteze la „b“.

(39) Trebuia conectat la 40.

(43) Trebuia blocat la 52. Albul va câştiga aici 3-4 puncte în **SENTE**, puncte pe care negrul nu le recuperează cu actualul 43. Mai mare ar fi fost eventual negru 48.

(45) Acest răspuns este absolut obligatoriu. Dacă negrul ar fi jucat **TENUKI**, ar fi urmat atacul cu alb 1 din **Fig. 3.5.5**.

Mişcările 173–233

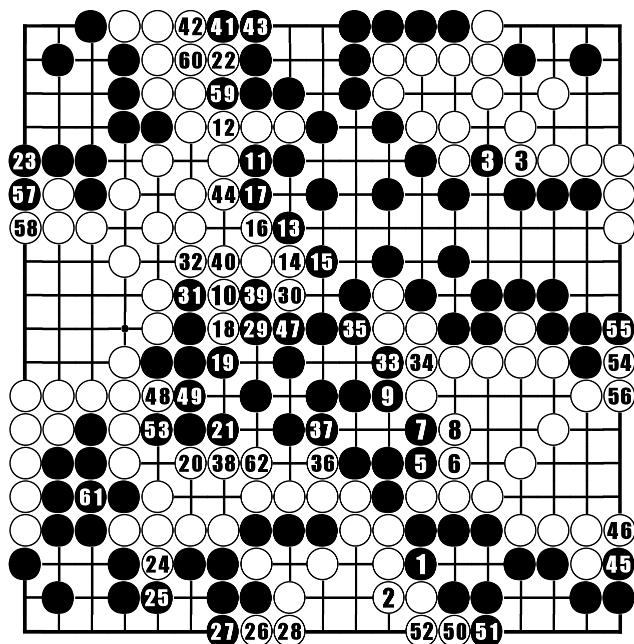


Fig. 3.6.1.

④ Prea mică.

23 Dacă tot este **GOTE**, mai bine direct la 57.

53 Mişcare de 1 punct în **GOTE**. Negrul 56 valorează 2 puncte. După alb 62 (mişcarea 234 a partidei) jocul este încheiat cu un avantaj de **7 ½** puncte în favoarea albului.

CALOTĂ Lucrețiu (Brașov), 1 Dan

ZHANG Hai Tao (China), 4 Dan

Komi: 5,5 puncte
Timp de gândire: 1 oră pentru fiecare jucător
Turneu Brașov (noiembrie 1986)

MIȘCĂRILE 1-18

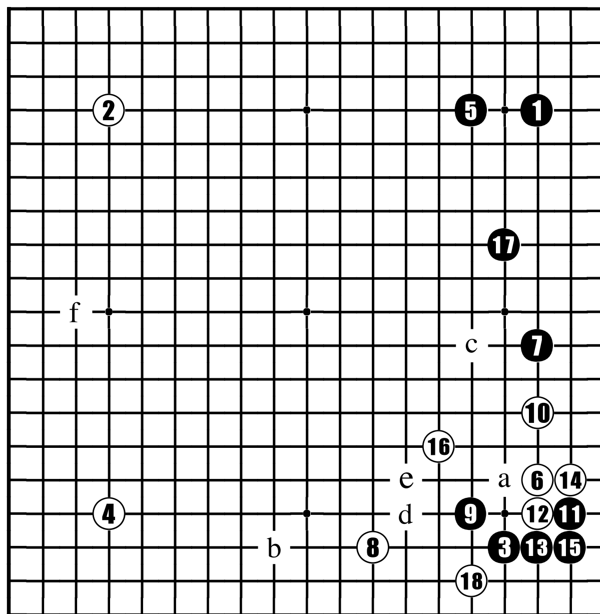


Fig. 4.1.1.

ALB 6: Dă posibilitatea negrului de face mișcarea 7, într-o relație perfectă cu **IKKEN SHIMARI**-ul de sus. Mai indicat ar fi fost **IKKEN TAKAGAKARI** cu „a“. O altă posibilitate de joc ar putea fi cea din **Fig. 4.1.2**.

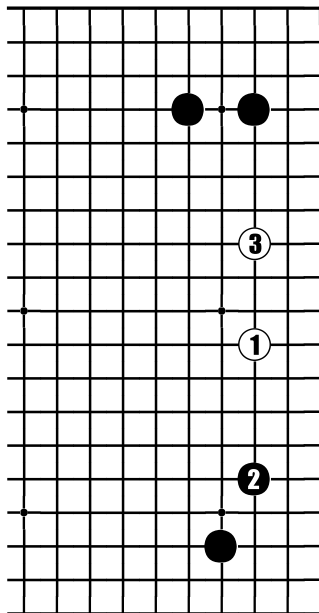


Fig. 4.1.2.

Fig. 4.1.2. **WARIUCHI** cu alb 1 de aici; urmat de negru 2 şi alb 3, constituie o tehnică mai rar folosită, dar aplicabilă în cazul de faţă. Faptul că negrul obţine în această variantă două **SHIMARI**-uri este în mod cert un profit, dar nu atât de mare pe cât ar părea la o primă vedere: influenţa lor pe tablă este relativ redusă de către pietrele albe 1 şi 3, care au o poziţie foarte solidă. Mai târziu, albul va putea ataca în condiţii bune oricare dintre cele două colţuri.

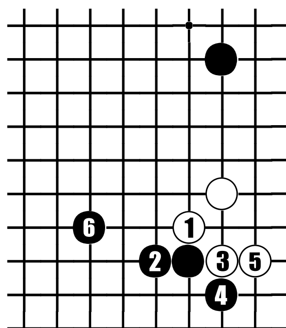


Fig. 4.1.3.

⑧ După negru 7, continuarea pentru alb devine o problemă destul de delicată. În general este adoptată varianta din **Fig. 4.1.3**, unde în urma lui negru 6 pozițiile se stabilizează. Albul trebuie să fie atent însă la ordinea mişcărilor şi să nu înceapă prin a juca direct la 3 deoarece...

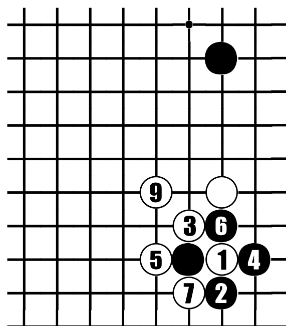


Fig. 4.1.4.

❽ conectează

Fig. 4.1.4. După acest alb 1, negrul va răspunde cu 2 şi apoi **HANE KAESHI** cu 4. După secvența până la 9 de aici, negrul va obține o formație sigură în colț şi posibilitatea de a folosi **NOZOKI** în „a“ şi „b“ în continuare, spre a neutraliza influența formației albe. În **Fig. 4.1.5** este arătată una din multiplele posibilități ale negrului de a folosi aceste **AJI**-uri.

[În **Fig. 4.1.5** este arătată una din multiplele posibilități ale negrului de a folosi aceste **AJI**-uri.]

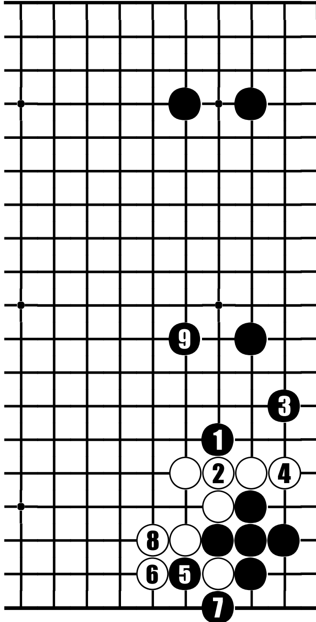


Fig. 4.1.5.

Fig. 4.1.6. Dacă după alb 1 de aici, negrul rezistă cu **SAGARI** la 2, albul va continua cu **OSAE** la 3. Acum **KIRI** negrul cu 4 devine obligatoriu, deoarece negru 5 urmat de alb „a“ ar duce la o poziție mult prea joasă (continuarea în **Fig. 4.1.7**).

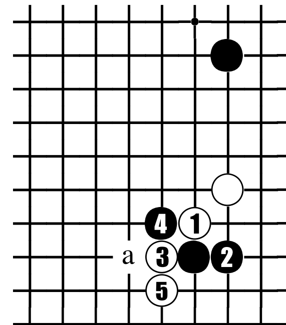


Fig. 4.1.6.

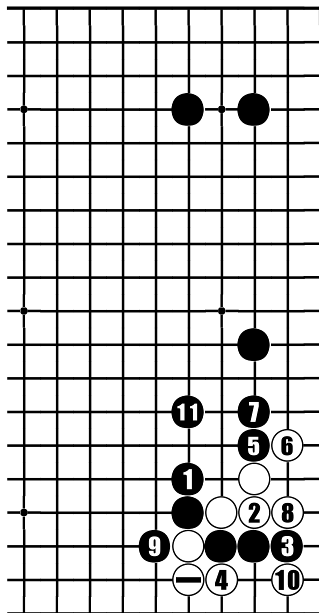


Fig. 4.1.7.

Fig. 4.1.7. Aceasta este una din variantele care pot decurge din poziția precedentă, foarte interesantă pentru negru în poziția de pe tablă din acest moment (sacrificiul a trei pietre în colț conferindu-i acestuia o puternică influență exterioară).

Fig. 4.1.8. Alb 1 de aici, urmat de negru 2, este o altă posibilitate de joc, albul având posibilitatea de a obține viață (eventual) printr-un TSUKE în „a“.

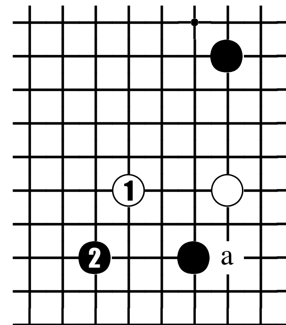


Fig. 4.1.8.

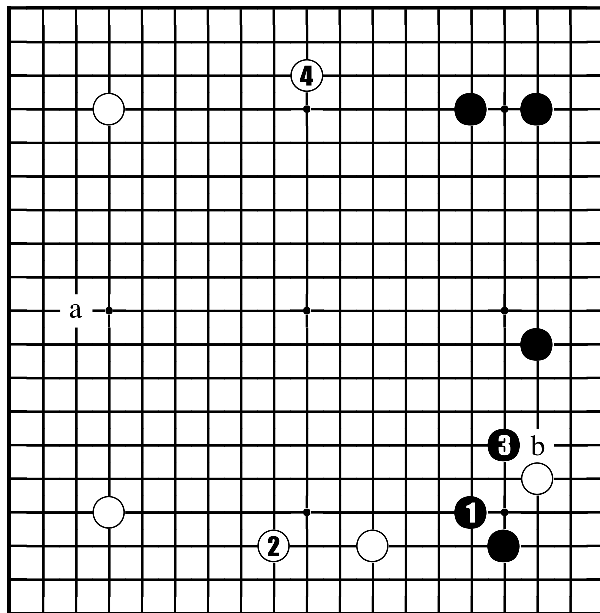


Fig. 4.1.9.

Aşa cum a fost jucat, alb 8 din partidă avea intenția de a mai prinde o mişcare la „b“, dar după negru 9...

Fig. 4.1.9. Dacă după negru 1 de aici, albul ar fi jucat la 2, negru 3 şi probabil alb 4 ar fi fost continuarea firească. Alb 4 jucat la „a“ ar aduce viață pe latura dreaptă, dar un profit teritorial foarte mic în schimbul unui prea puternic zid negru orientat spre centrul tablei. În poziția din această variantă, negrul ar putea continua cu „b“ pentru ca, ulterior, după un răspuns alb pe latura stângă (sau eventual chiar un schimb de 2-3 mişcări), să ocupe el însuşi punctul „a“: mişcarea 5 a negrului ar mai putea fi jucată direct la „a“, caz în care ar urma alb „b“ şi, deci, realizarea unui schimb relativ echilibrat (profit imediat contra **MOYO**).

⑩ Trebuia adoptată varianta din **Fig. 4.1.9**. Încercând să reziste prematur aici, albul nu poate decât să joace în avantajul adversarului său (ar fi, ca şi cum, după negru 3 din **Fig. 4.1.9**, albul ar continua direct cu „a“).

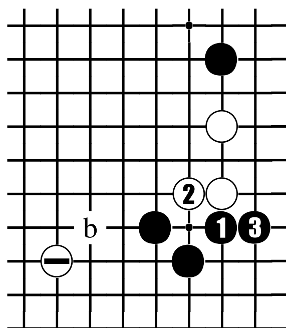


Fig. 4.1.10.

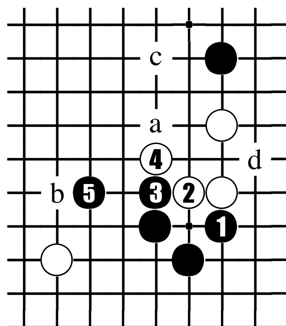


Fig. 4.1.11.

⓫ Mult mai corect ar fi fost negru 1 **din Fig. 4.1.10.**

Fig. 4.1.10. Pentru a putea ataca eficient în continuare, negrul trebuie mai întâi să obțină el însuşi o poziție solidă în colț, fără ca în acest fel să uşureze situația vreunuia din grupurile albe vecine. După negru 3 de aici, albul va trebui să se extindă spre pentru: dacă alb „a“, negru „b“ va începe presiunea asupra pietrei notate ⊖ fără ca situația grupului alb fugitiv să fi fost încă rezolvată. Bineînțeles că negrul poate forța un pic jocul, declanşând varianta din **Fig. 4.1.11.**

Fig. 4.1.11. În această variantă, alb 4 poate fi jucat şi la „;a“, caz în care negrul va continua cu „b“. Pentru negru, avantajul ar fi că va reuşi să prindă o mişcare la „c“ (foarte importantă pentru **MOYO**-ul său de sus), fără ca aceasta să fie prea pasivă. Albul va avea şi el însă un mic avantaj: poate avea oricând viața asigura cu o mişcare la „d“.

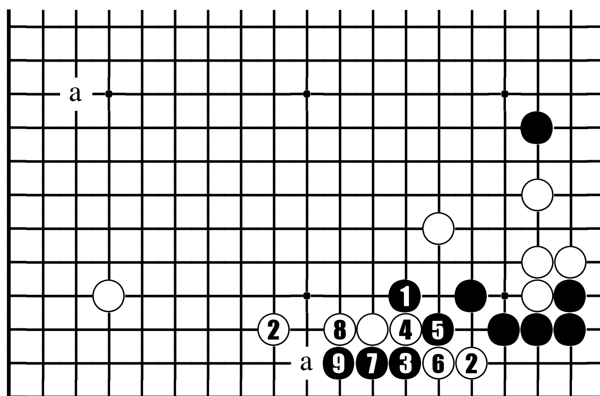


Fig. 4.1.9.

⓱ Având în vedere atacul alb cu 18, această mişcare trebuia jucată la „d“, asigurând ieşirea spre centru şi menținând separate cele două grupuri albe. Alb 18 ar fi devenit inutil deoarece, după cum se vede în **Fig. 4.1.12** ...

Fig. 4.1.12. În urma secvenței până la 9 de aici, albul neputând juca OSAE la „a“, se vor pierde cele două pietre 2 şi 6.

⑱ Atacul este prematur, deocamdată neputându-se pune problema capturării grupului negru. O simplă mişcare la „e“ ar fi fost însă jucată în **SENTE** (negru va trebui acum să trăiască în colț), pentru ca mai apoi ocuparea punctului „f“ să-i aducă albului un remarcabil avantaj pozițional

MIŞCĂRILE 19-37

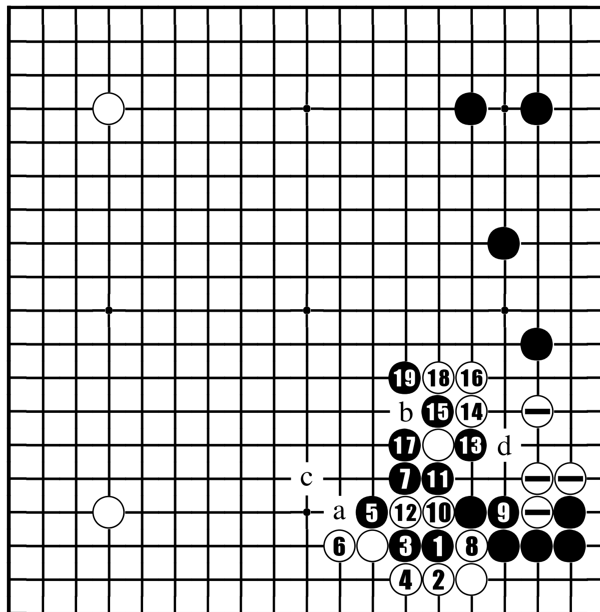


Fig. 4.2.1.

❶ Mai bine direct la 12.

❸ Mai bine direct la 7.

⑥ Mult prea pasivă: trebuia dublu **HANE** la „a“ sau tăiat de pe acum la 8.

❼ Greşit! Această mişcare nu conectează pietrele negrului.

⑧ A urmări captura a două pietre negre, întăreşte poziţia pe latură a albului, dar în continuare negrul va scăpa mult prea uşor şi va reuşi să atace pietrele ⊖. Dacă albul ar fi jucat simplu la „b“, negrul ar fi continuat probabil cu 11, iar alb „c“ ar fi ocupat o frumoasă poziţie. Observaţi că în acest fel, profitul alb pe latura de jos promite să fie cu mult mai mare, grupul negru continuă să fie sub atac (el nu are încă viaţa asigurată), în timp ce grupul alb de pe latura dreaptă a scăpat de probleme.

⓯ Trebuia jucat mai întâi la „d“ (vezi **Fig. 4.2.2**).

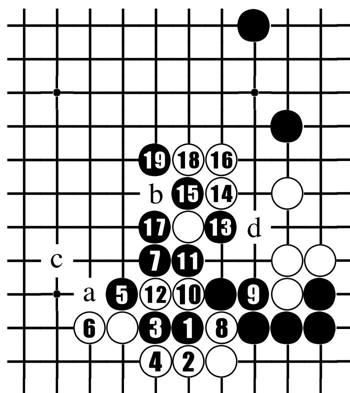


Fig. 4.2.2.

Fig. 4.2.2. Dacă după negru 1 de aici, albul conectează cu 2, atunci negru 3, alb 4 şi negru 5 care continuă atacul (dacă alb „a“, negru „b“). Dacă după negru 1, albul joacă la „c“ ... (continuarea în **Fig. 4.2.3**).

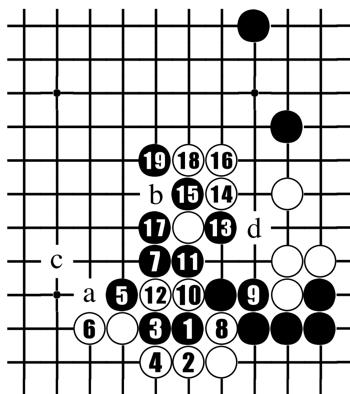


Fig. 4.2.3.

Fig. 4.2.3. În urma schimbului 1 cu 2 de aici, negrul va putea continua cu 3 întărindu-şi MOYO-ul din partea de sus. Acum albul va trebui să joace „a“ sau „b“, iar negru „c“ (eventual „d“).

MIŞCĂRILE 37–59

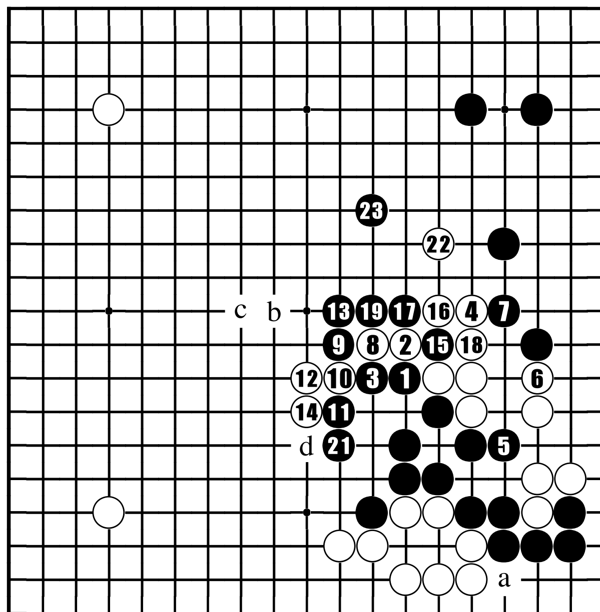


Fig. 4.3.1. **⑳ conectează**

❸ Trebuia jucat la 8.

⓫ Nu este necesar. Direct la 13 ar fi fost mai bine. Forțând alb 12, se reduce câmpul de influență al propriilor pietre 9 şi 13. Dacă după negru 13 (în loc de 11), albul joacă el însuşi 11, negru „a“ este suficient. „Forma“ în care se vor dezvolta pietrele 9 şi 13 este deosebit de importantă în acest moment, putând influența de pe acum rezultatul partidei.

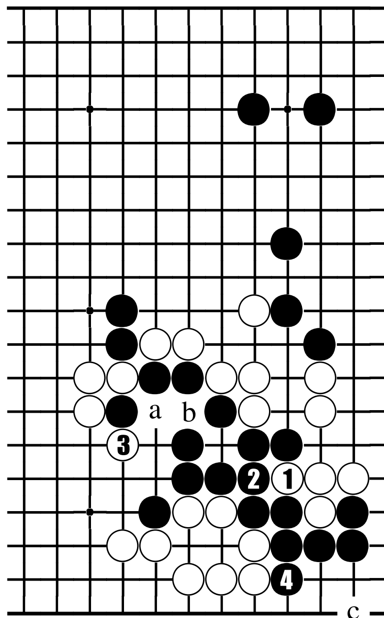


Fig. 4.3.2.

După alb 14, situația negrului este destul de complicată. Grupul său de jos va trăi desigur, dar el este perfect închis (vezi **Fig. 4.3.2** şi **Fig. 4.3.3**).

Fig. 4.3.2. Tot ce ar putea face albul aici ar fi să atace cu 1 şi, apoi, cu 3. După negru 4, însă, viața grupului este asigurată. Dacă alb 3 este jucat la „a“, negrul va conecta la „b“ şi dacă în continuare alb „c“, negru 3 obține, de asemenea, viață.

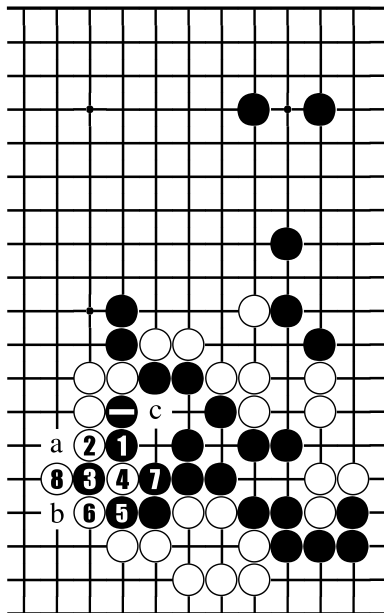


Fig. 4.3.3.

Fig. 4.3.3. Dacă negrul coboară cu 1 ca aici, pentru ca mai apoi cu 3 să încerce separarea pietrelor albe din centru, secvența până la 8 îi va zădărnici orice speranță, albul închizându-l cu un zid perfect. Tăieturile din „a“ şi „b“ nu au nici un fel de importanță atâta timp cât, recapturând la 4, albul amenință punctul „c“.

În această zonă cel puțin, situația este foarte proastă pentru negru. Dacă el nu va recupera în altă parte suficient de mult, partida va putea fi considerată încă de pe acum pierdută. Spunând acestea, ne vom îndrepta bineînțeles, atenția către **MOYO**-ul negru din dreapta-sus şi grupul alb de pe latura dreaptă.

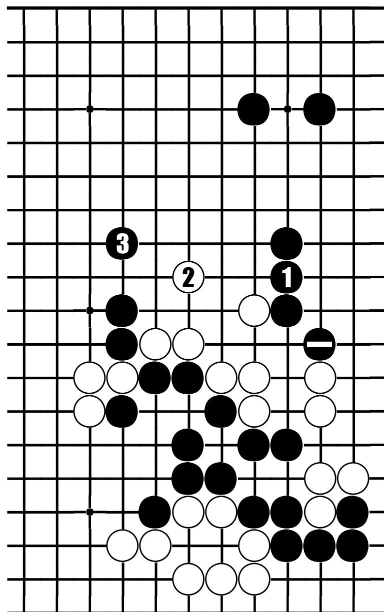


Fig. 4.3.4.

Fig. 4.3.4. Având în vedere că albul jucând la „a“ va obține viață, negrul se poate întări cu 1 de aici, iar după schimbul de mişcări până la 3, să obțină profit pe latura dreaptă, lăsând în continuare viața grupului alb nedefinitivată: albul va mai trebui să joace cel puțin o dată, aici, în viitor.

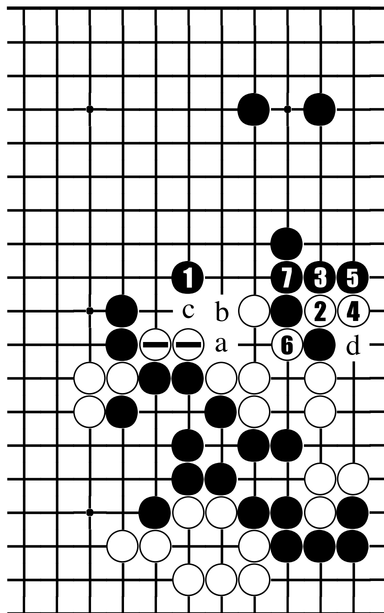


Fig. 4.3.5.

Fig. 4.3.5. Dacă negrul va juca acest 1, albul ar putea face viață cu secvența până la 6, iar **Moyo**-ul negru de sus ar deveni ceva mai promițător (cu atât mai mult, cu cât după negru 7, dacă albul nu mai joacă aici, un atac negru la „a“ ar obliga abandonarea celor două pietre ⊖; dacă după negru „a“, albul ar continua cu „b“, atunci negru „c“ şi albul va fi nevoit totuşi să se apere la „d“). Negru 5 poate fi jucat şi la 6, dar asta nu va împiedica grupul alb să facă viață, lăsând în acelaşi timp câteva **Aji**-uri în zidul negru de deasupra. Dacă după negru 1, albul adoptă soluția din **Fig. 4.3.6**...

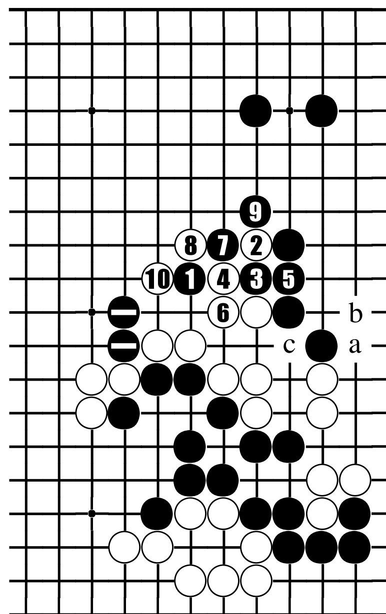


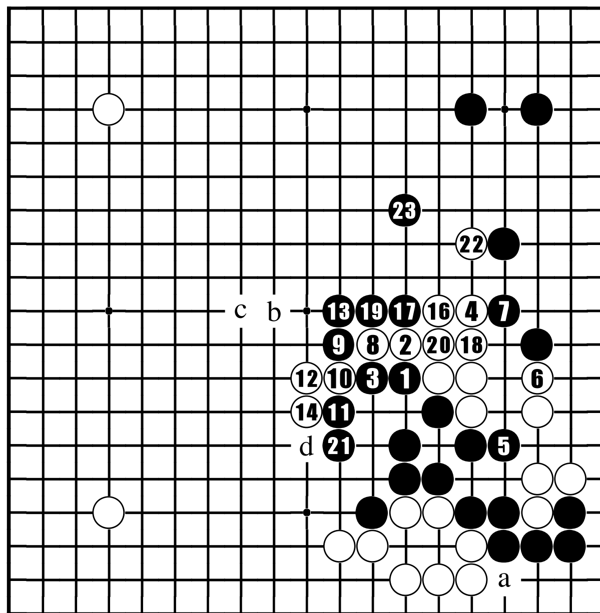
Fig. 4.3.6.

Fig. 4.3.6. În urma acestei continuări cu 2 a albului, secvența până la 10 este de așteptat. Rezultatul ar fi că negrul va putea spera la un profit destul de mare în partea din dreapta (sus); dar că va trebui să renunțe pentru moment la cele două pietre notate ⊖, rămânând ca mai târziu să vadă dacă se mai poate face ceva cu ele sau nu (o încercare de salvare a lor în acest moment nu ar duce decât la consolidarea pozițiilor albului pe latura stângă). Pentru a continua presiunea asupra grupului alb, negrul s-ar putea gândi să joace mişcarea 7 ca un **KIKASHI** la 8, dar orice încercare de acest fel este inutilă din moment ce există pe tablă secvența alb „a“, negru „b“, alb „c“, cu care se obține viață.

Atenție însă: aceste ultime variante nu echilibrează situația pe tablă, ci numai îi asigură negrului un „minim“ pe baza căruia să poată continua partida.

⓯, ⓱ şi ⓳ Nu fac decât să-l împingă pe alb în plin **MOYO** negru, deci în unicul loc de pe tablă unde acesta din urmă putea spera obținerea unui profit cât de cât compensator. În plus, grupul negru care se formează în centrul tablei devine foarte „greu“, fără o eficacitate prea mare, punându-se acum din ce în ce mai dificil problema

abandonării sale (ca în cazul celor două pietre ⊖ din **Fig. 4.3.6**).



[Fig. 4.3.1.]

23 Dacă analizele precedente ne-au dus la concluzia că grupul alb de pe latura dreaptă nu poate fi nici omorât (încă), nici închis perfect (încă), atunci atitudinea corectă din partea negrului ar fi să nu mai insiste deocamdată aici. El ar trebui să îşi dezvolte pietrele din centrul tablei cu o mişcare în „b“ sau „c“, dar înainte de aceasta este bine ca el să joace mai întâi „d“. Acest punct este foarte important în sine, deoarece ocupat de alb i-ar face acestuia un puternic zid până pe linia a opta (unde se află piatra 12). Jucând la „d“, negrul împiedică formarea acestui zid, micşorând totodată perspectivele albului de a face un teritoriu foarte mare pe latura de jos. Pe de altă parte, separarea pietrelor 10, 12 şi 14 va întări în mod direct grupul vecin al celor patru pietre negre. Schimbarea câmpului de luptă în acest moment este neapărat necesară negrului: mai târziu, după ce se vor mai pune pietre pe tablă (în special pe latura de sus), o revenire asupra grupului alb de pe latura dreaptă va fi oricând posibilă şi, poate, chiar mai eficientă.

MIŞCĂRILE 59–88

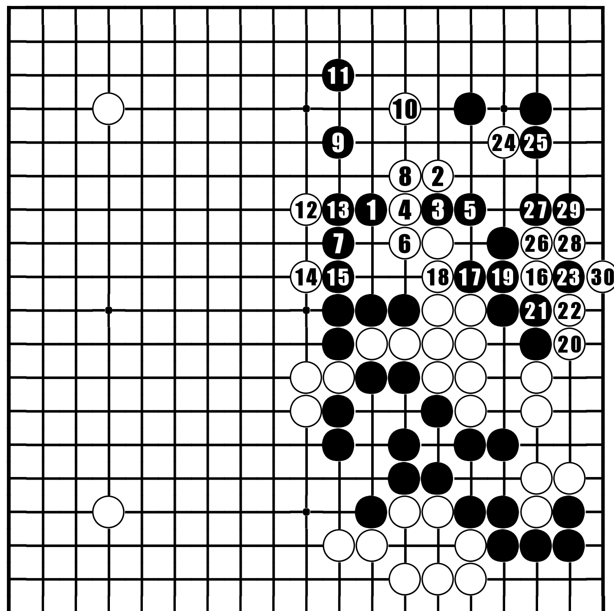


Fig. 4.4.1.

❸ Îl întăreşte pe alb, fără a acoperi nici pe departe defectele propriei formaţii.

㉑ Trebuia jucat la 26 şi dacă alb 23, atunci negru 28.

După alb 30, poziţia negrului pe tablă este deosebit de proastă. Profitul absolut minor din colţul de sus, grupul ineficient de pe centru, ca şi întreaga zonă nejucată din stânga (dar de influenţă albă) nu-i pot lăsa nici un fel de speranţă.

MIŞCĂRILE 89–129

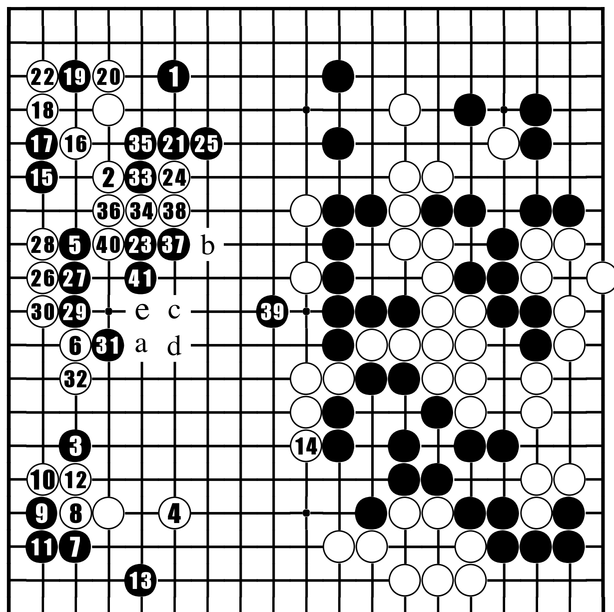


Fig. 4.5.1.

1 şi **3** O idee mai bună ar fi fost poate direct la 29, pentru a avea amenințări în cât mai multe locuri deodată.

7 Ar fi o soluție în mod normal, dar în cazul de față negrul trebuie să forțeze jocul (eventual BOSHI la „a“?...)

15 Mai întâi la 23 şi după un probabil răspuns alb, undeva sus, negru „a“. Actualul 15 poate fi jucat oricând. Oricum, în astfel de situații negru 16 este în general mai eficient.

21 Mai bine la 22, pentru a face legătura între propriile pietre şi a slăbi grupul alb. Una din variantele arătate în **Fig. 4.5.2** şi **Fig. 4.5.3** ar fi fost, de asemenea, de considerat.

23 Mai bine la 29, spre a forța viața pe loc. Negrul trebuie să încerce să rezolve pe loc poziția grupului său, influențând cât mai puțin posibil alte zone ale tablei.

27 Trebuia blocat la 28 sau extins la „b“.

33 şi **35** Mai bine la „b“. Aşa cum s-a jucat, după alb 38, grupul negru fugărit se va găsi lipit de un mult prea puternic zid advers.

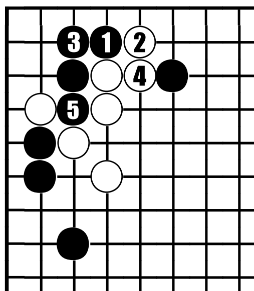


Fig. 4.5.2.

❸❾ Trebuia apărat împotriva tăieturii cu 40 (la „c“, „d“ sau „e“) În condițiile în care albul conduce cu aproximativ 20 de puncte, orice „cadou“ de acest fel este exclus.

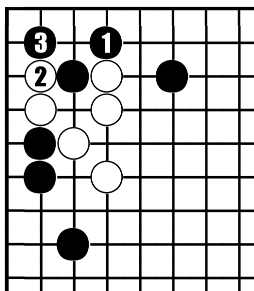


Fig. 4.5.3.

[❷❶ Mai bine la 22, pentru a face legătura între propriile pietre şi a slăbi grupul alb. Una din variantele arătate în **Fig. 4.5.2** şi **Fig. 4.5.3** ar fi fost, de asemenea, de considerat.**]**

MIŞCĂRILE 129-150

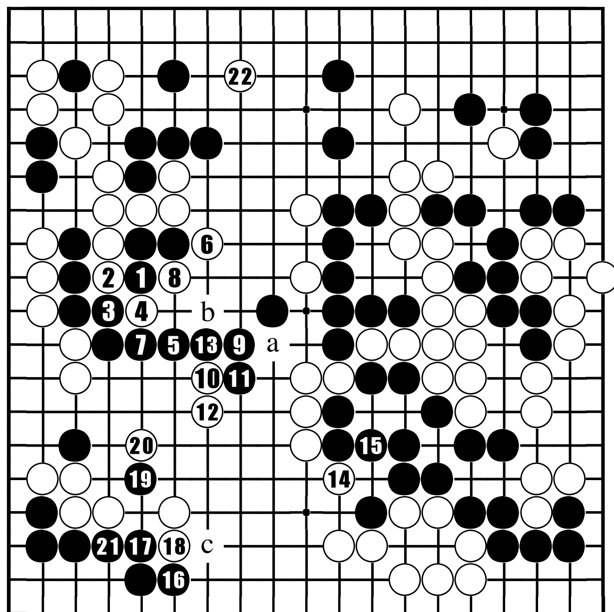


Fig. 4.6.1.

❶ Trebuia jucat la 4 (vezi **Fig. 4.6.2**).

⓭ Jucat aşa, lasă un **AJI** de tăietură la „a“. Corect ar fi fost la „b“.

⑭ Prea mică. Viața grupului negru nefiind amenințată, acesta poate juca **TENUKI** (de exemplu la „c“), albul ar putea continua aici ca în **Fig. 4.6.3**.

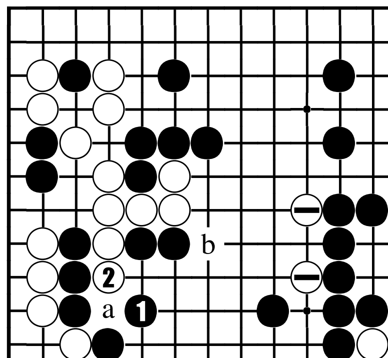


Fig. 4.6.2. Dacă după negru 1 de aici albul continuă cu 2, negrul se va putea extinde la 3. Acum dacă alb „a“, negru „b“ izolează cele două pietre ⊖, obținând un frumos profit în centru. Diferența între această variantă şi cea jucată este cu ceva mai mare de 10 puncte în favoarea negrului.

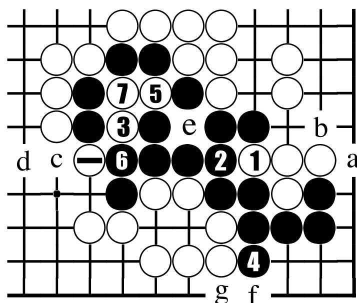


Fig. 4.6.3.

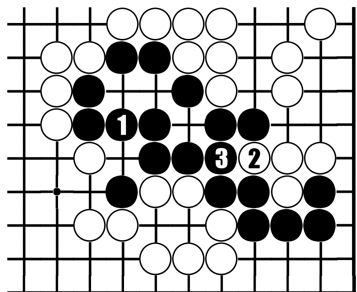


Fig. 4.6.4.

Fig. 4.6.3. După secvența până la 8, negrul trăieşte în colț, iar albul capturează patru pietre. În continuare, ultimele mişcări de **Yose** nu sunt greu de prevăzut: negru „a“, alb „b“, negru „c“, alb „d“, rămânând un eventual **Ko** la „e“ (deci 1/2 punct) şi ocuparea punctului „f“ (sau respectiv „g“), încă o jumătate de punct. Dacă, însă, negrul ar răspunde la mişcarea albului cu piatra notată ⊖… (vezi **Fig. 4.6.4**).

Fig. 4.6.4. În urma schimbului de mişcări până la 3, de aici, se poate presupune că albul va apuca să joace (mai târziu) la „h“, iar negrul să facă conexa în **Sente** la „i“, cu răspuns alb la „j“.

Dacă numărăm acum aceste două variante, vom ajunge la concluzia că negrul, nerăspunzând mişcării 14 din **Fig. 4.6.1**, nu pierde aici decât vreo 5 puncte, în timp ce mişcarea sa la „c“ este cu mult mai valoroasă.

MIŞCĂRILE 151–163

Fig. 4.7.1.

❶ Jucat la 6, ar fi neutralizat atacul alb cu piatra notată ⊕

❺ Trebuia jucat la 8 (vezi **Fig. 4.7.2**).

❼ Trebuia jucat ca 1 din **Fig. 4.7.3**.

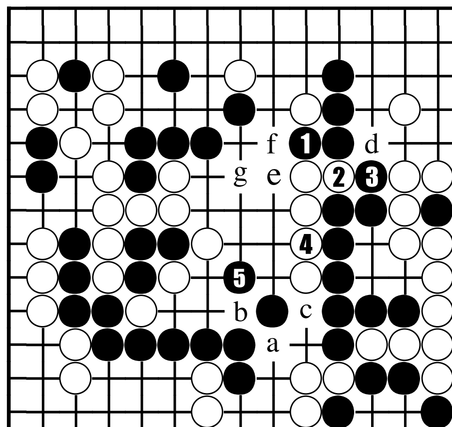


Fig. 4.7.2.

Fig. 4.7.2. După negru 3 de aici, albul ar putea conecta la 4, amenințând o mişcare la „a“ (ceea ce ar însemna separarea inevitabilă în „b“ sau „c“), la care însă negrul se va conecta cu 5. Dacă în continuare albul taie la „d“, negru „e“ capturează cinci pietre adverse (la alb „f“ negru va putea răspunde cu „g“).

⓳ Jucat la 22, ar mai fi salvat ceva pe latura de sus.

㉘ Trebuia jucat la „b“ (vezi **Fig. 4.7.4**).

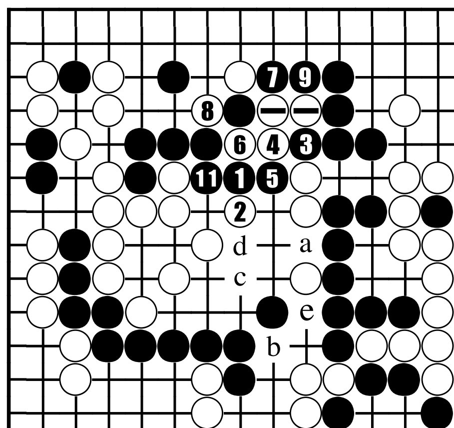


Fig. 4.7.3.

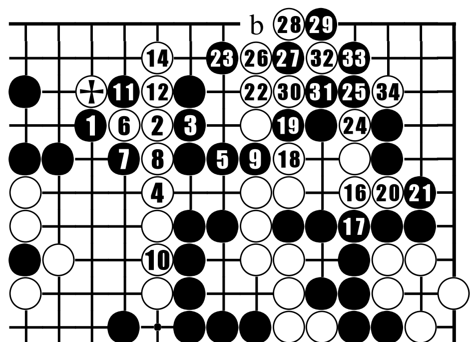


Fig. 4.7.3. ❶ de aici răpeşte orice şansă de scăpare celor două pietre albe notate ⊖ Secvența ilustrată în continuare este una din eventualele posibilități pe care albul le poate încerca, dar ea eşuează după negru 11. Dacă alb 2 este jucat la „a“, negru va continua tot cu 3, iar dacă albul va tăia acum la „b“, negrul se va putea apăra cu „c“ (moment în care punctele „d“ şi „e“ devin **MIAI**. Această manevră nu mai este posibilă după schimbul de mişcări negru 7 cu alb 8 din partidă (**Fig. 4.7.1**).

În urma conexei albului cu 10 (care validează tăietura la „a“), partida este definitiv pierdută pentru negru: cu toate complicațiile pe care acesta le are în plus, pe latura de sus, orice iluzie este acum nejustificată.

Fig. 4.7.4. După alb 1 de aici, negrul este obligat să răspundă la 2, iar alb 3 devine o mişcare fără nici un fel de replică (vezi continuarea până la 7). În partidă, după mişcarea 184 a albului (mişcarea 34 din **Fig. 4.7.1**), negrul va captura **KO**-ul, pe care îl va şi câştiga până la urmă, dar cu prețul grupului său din partea stângă a laturii de sus, ceea ce va aduce după sine şi abandonul.

● ZHANG Hai Tao (China), 4 Dan	○ BACIU Radu (Bucureşti), 4 Dan	Komi: 5,5 puncte Timp de gândire: 1 ½ ore pentru fiecare jucător Turneu Cluj-Napoca (mai 1987).

MIŞCĂRILE 1-16

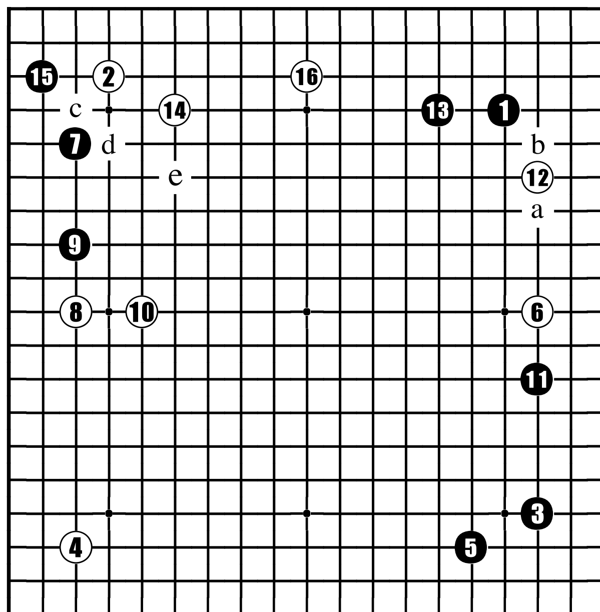


Fig. 5.1.1

⑧ Un **HASAMI** foarte larg, mai puţin folosit, dar care mi s-a părut eficient în cazul de faţă: acum negrului nu-i va mai conveni să atace în colţul din stânga-jos, pe **HOSHI** (vezi **FIG. 5.1.2**).

⑫ Jucat la „a“, ar fi adus după sine negru „b“ şi ... (vezi **FIG. 5.1.4**).

⑭ Aş fi putut fi jucat ca 1 din **Fig. 5.1.5** (cu secvenţa care îi urmează), dar i-aş fi dat posibilitatea ca, ulterior, să-mi poată ataca piatra notată ⊖, intenţia mea era totuşi de a-i menţine cât mai slabe cele două pietre de pe latura stângă, pentru a-mi proteja propriul **MOYO** din partea de jos a acestei laturi.

Dacă ⑭ ar fi fost jucat la „c“, urmat de negru „d“, alb 14, negru „e“, ar fi stabilizat o poziţie adversă mult prea devreme, într-un moment când încă nu ştiam cum va trebui să acţionez în această zonă.

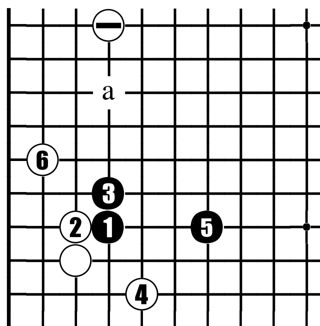


Fig. 5.1.2.

Fig. 5.1.2. Secvența până la 6 de aici este **Joseki** şi ea ar trebui să fie urmată de negru „a“. O astfel de mişcare ar fi însă de neconceput în prezența pietrei ⊖, deci negrul va fi obligat să găsească un alt atac asupra **San-San**-ului. Atenție însă: alb 2 nu trebuie jucat la „b“, deoarece i-ar permite negrului să adopte varianta din **Fig. 5.1.3**.

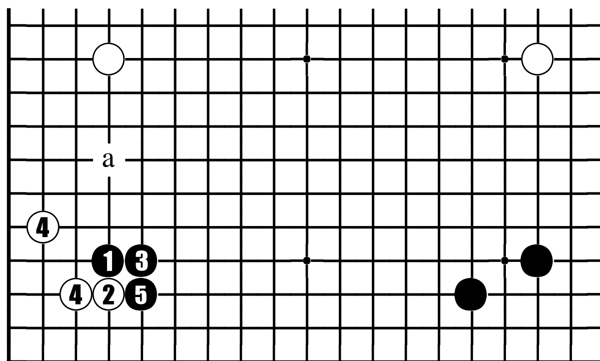


Fig. 5.1.3.

Fig. 5.1.3. După alb 4 de aici, negrul va putea renunța la „a“ în favoarea unui **Osae** cu 5. Comparați cele două variante şi vă veți da seama cu uşurință că poziția negrului în cea de a doua este cu mult mai bună decât în prima, datorită, bineînțeles, **Shimari**-ului său din colțul drept.

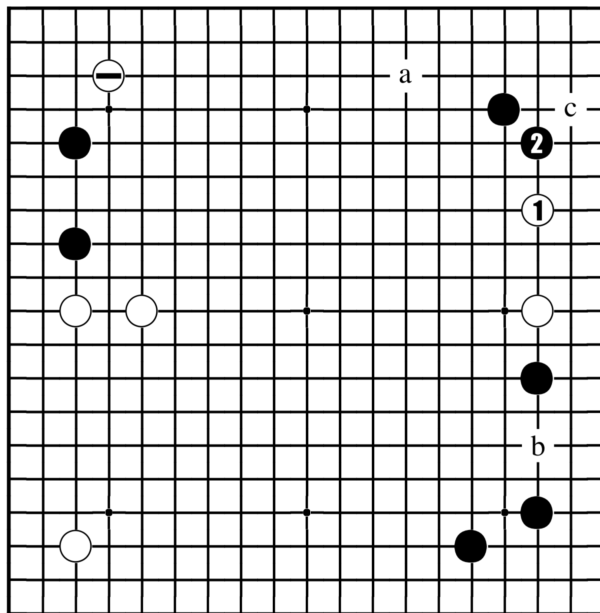


Fig. 5.1.4.

FIG. 5.1.4. Alb 1 de aici este o variantă posibilă, la care negrul ar putea. răspunde cu 2. În acest caz, albul îşi va crea un minunat punct de atac în „a“ (el fiind şi într-o bună relaţie cu piatra ⊖ din partea stângă). Dacă negrul nu vrea să-i acorde această mişcare albului, atunci va ocupa el însuşi punctul „a“ după 1 – dar în acest caz albul, cu ajutorul extensiei în „c“, va obţine o formă bună, iar negrul va rămâne cu un **AJI** destul de neplăcut în „b“. Acest **AJI** exista şi în prima variantă, dar nu era suficient de puternic din pricina poziţiei puţin cam înghesuite (totuşi) a celor două pietre albe de pe latura dreaptă.

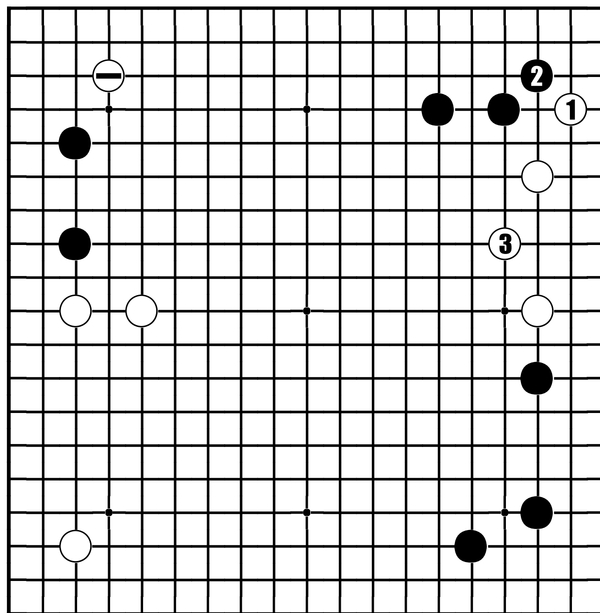


Fig. 5.1.5.

[⑭ Aş fi putut fi jucat ca 1 din **Fig. 5.1.5** (cu secvenţa care îi urmează), dar i-aş fi dat posibilitatea ca, ulterior, să-mi poată ataca piatra notată ⊖, intenţia mea era totuşi de a-i menţine cât mai slabe cele două pietre de pe latura stângă, pentru a-mi proteja propriul **MOYO** din partea de jos a acestei laturi. **]**

MIŞCĂRILE 17-34

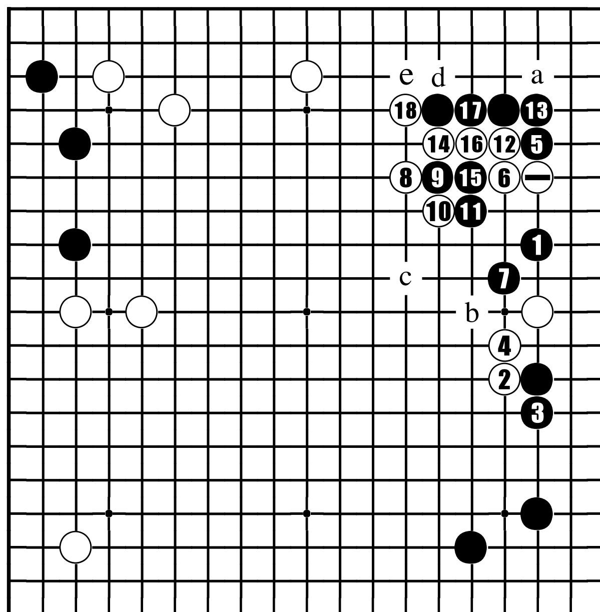


Fig. 5.2.1

②: În urma atacului negru cu 1, hotărârea pe care trebuie să o ia albul este destul de delicată (vezi **Fig. 5.2.2**).

⑧ Într-o astfel de situație, un simplu **IKKEN** la 9 ar fi fost prea scurt.

❾ O încercare prematură de a tăia; mai bine la „c“ (sau ceva în acest sens).

⓫ Nu rezolva nimic nici dacă era jucat la 15 (vezi **Fig. 5.2.6**).

⓱ Trebuia jucat la „d“ sau chiar la „e“.

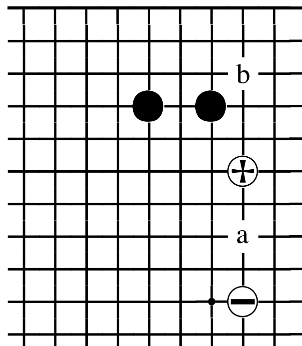


Fig. 5.2.2

Fig. 5.2.2. În mod normal, spaţiul de trei intersecţii dintre cele două pietre albe permite un UCHIKOMI negru la „a". În acest caz, piatra notată ⊕ ar putea fi folosită pentru o invazie în „b" (făcându-se un schimb), rămânând ca piatra ⊖ să se descurce singură. Dacă aş fi jucat aşa, s-ar fi desfăşurat probabil secvenţa ilustrată în **Fig. 5.2.3**…

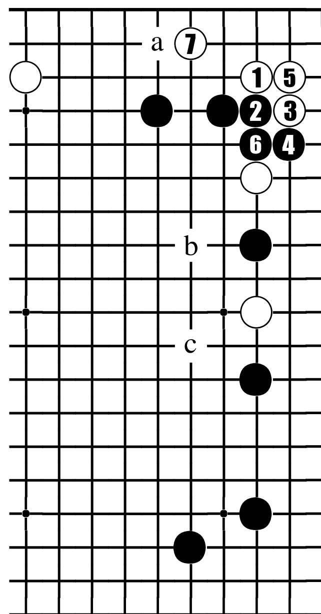


Fig. 5.2.3

Fig. 5.2.3. După alb 7 de aici, negru având oricând în rezervă mişcarea „a" va putea continua prin a juca „b" sau „c" cu convingerea obţinerii unui substanţial profit pe această latură **Fig. 5.2.4**. Alb 1 de aici (cu secvenţa care îi urmează, unde negrul 8 poate fi jucat şi la „a") este o atitudine posibilă, în general, dar l-ar fi întărit prea mult pe negru în partea de sus. În plus, îmi era foarte greu să văd cum aş fi putut folosi mai departe forma obţinută, într-o zonă suficient de bine controlată de adversar.

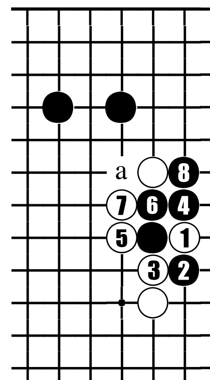


Fig. 5.2.4.

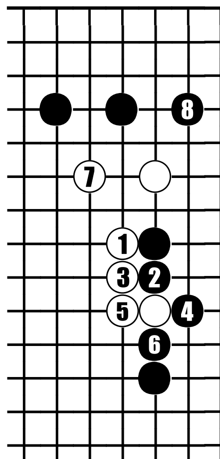


Fig. 5.2.5

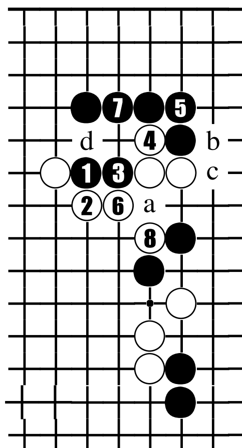


Fig. 5.2.6.

Fig. 5.2.5. Alb 1 de aici este o altă mişcare posibilă, dar secvenţa până la 8, care ar fi decurs, Îmi lăsa senzaţia că i-aş fi acordat prea uşor un profit suficient de mare.

Revenind, deci, la **Fig. 5.2.1**, am hotărât să-mi întăresc cea mai slabă dintre cele două pietre cu mişcările 2 şi 4, rămânând să văd cum va ataca el în continuare piatra notată ⊖ (căreia oricum îi rămânea **AJI**-ul din „a", în vederea unui schimb). Alb 4 putea fi jucat şi la „b".

Fig. 5.2.6. Mişcările 1 şi 3 de aici nu separă pietrele albe, după cum se vede în secvenţa aceasta până la 8.

Dacă negrul 5 este jucat 1a 6, alb 5 ar rezolva imediat lucrurile. Dacă negrul 5 este jucat la „a", atunci alb 5, negru „b", alb „c" şi se va obţine viaţa sau legătura cu **ATE** la 7, urmat de d".

Mişcările 35-52

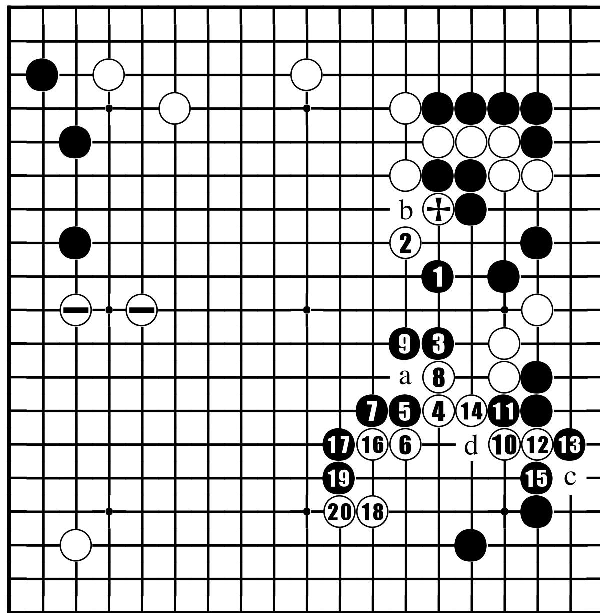


Fig. 5.3.1

② Era mai bine dacă ieşeam spre centru (eventual cu „a“). Simpla captură la „b“ a pietrei ⊕ nu este totuşi un câştig prea mare pentru negru. Este drept că în acest fel grupul său se va „aranja“ pentru moment, dar asta nu va însemna că s-a transformat într-un grup puternic. Alb „a“ ar rezolva, în plus, situaţia propriilor pietre de pe latura dreaptă, având şi o poziţie interesantă faţă de pietrele ⊖ de pe latura stângă – bază a unui imens **MOYO**.

❺ A încerca să taie legătura pietrelor albe cu 14 nu este un plan realizabil (vezi **Fig. 5.3.2**).

⓭ Dacă ar fi fost jucat la 14, ar fi urmat secvenţa din **Fig. 5.3.4**.

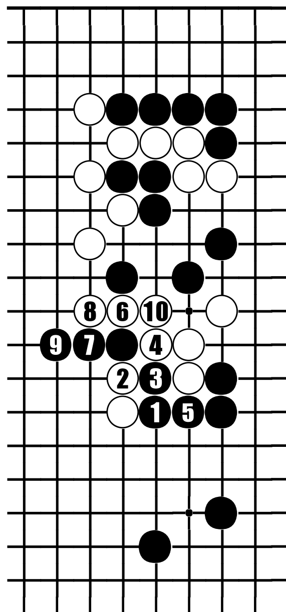


Fig. 5.3.2.

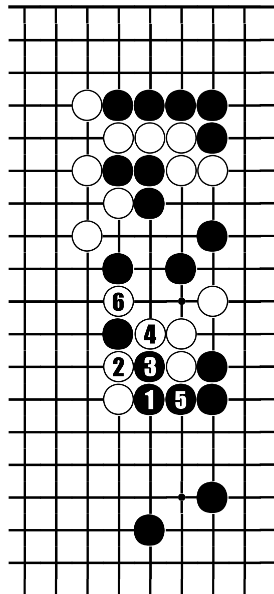


Fig. 5.3.3.

Fig. 5.3.2. După negru 1 de aici, jucat în intenția de a opri înaintarea albului spre centru, secvența până la 10 este forțată. Dacă negrul 5 este jucat la 10, albul va continua ca în varianta din **Fig. 5.3.3**.

Fig. 5.3.3. După alb 4 de aici, negrul ar trebui să joace „a“ sau „b“, caz în care alb „c“ va asigura salvarea grupului.

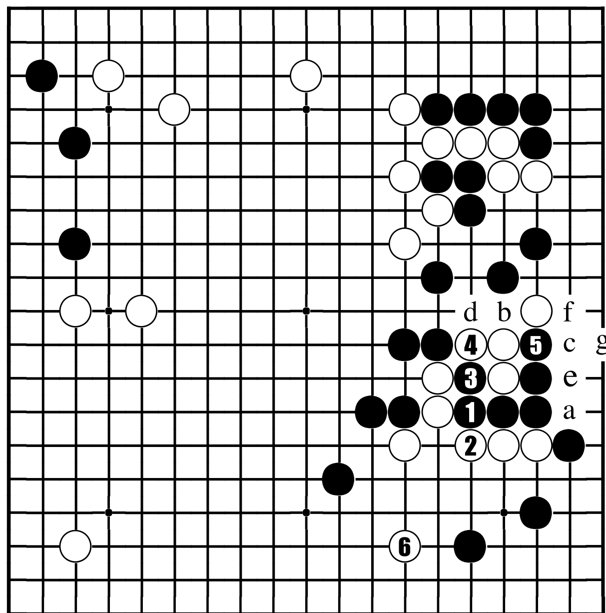


Fig. 5.3.4

Fig. 5.3.4. După negrul 1 de aici, albul forțează secvența până la 5, pentru ca mai apoi să joace (eventual) la 6. Grupul alb este „aranjat“, iar izolarea **SHIMARI**-ului negru în colțul de jos ar putea părea chiar spectaculoasă. Mai târziu, albul va putea oricând, să joace secvența alb „a“, negru „b“, alb „c“, negru „d“, alb „e“ pentru a reduce în mod sever profitul negru pe latură. Dacă după alb „a“, negrul răspunde la „c“, urmează alb „f“, negru „b“, alb „g“, negru „d“, alb „e“. Acesta ar fi, deci, rezultatul unei acțiuni directe (brutale), dar probabil că se pot obține profituri încă şi mai mari din combinarea acestor **AJI**-uri cu un atac al **SHIMARI**-ului negru de jos.

⑭ Putea fi jucat şi la „c“, urmat de negru „d“. Albul ar fi trăit pe margine, dar pe latura de jos situația ar fi devenit destul de confuză (ceea ce nu-mi doream, dată fiind vecinătatea **MOYO**-ului meu de pe latura stângă). În plus – şi ceea ce este poate cel mai important, grupul negru din centrul tablei ar fi capturat, probabil, câteva pietre şi ar fi devenit un grup extrem de puternic (ceea ce nu-mi doream absolut de loc).

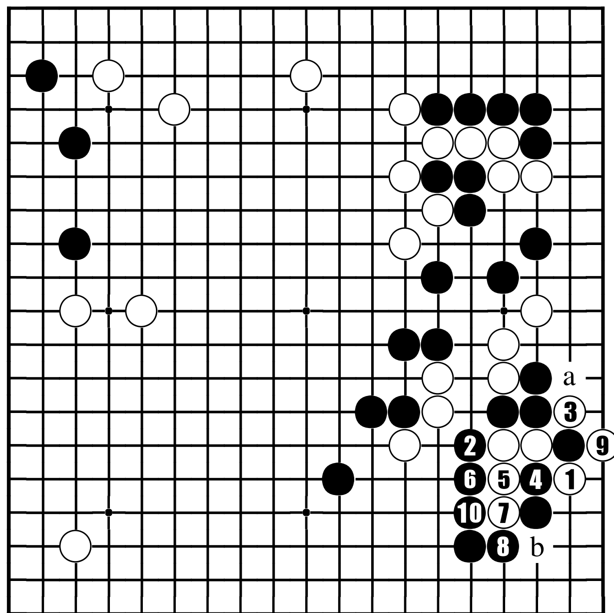


Fig. 5.3.5

Nu este nici o contrazicere la mijloc: în **Fig. 5.3.4** îi dădeam câteva pietre în centru – întărindu-l, deci – dar rămânea slab în colț, pe când în această ultimă variantă negrul are poziții puternice atât în centru, cât şi în colț, ceea ce nu-i acelaşi lucru. În prima variantă, datorită slăbiciunii grupului său din colț, puteam hotărî eu cum să mă extind pe latura de jos spre folosul şi a **MOYO**-ului din stânga, pe când în cea de-a doua variantă, el având numai grupuri tari, ar fi putut lua cu uşurință inițiativa. Priviți spre comparație **Fig. 5.3.5**, în care se arată cam ce s-ar fi putut întâmpla dacă alb 14 din partidă (**Fig. 5.3.1**) ar fi fost jucat la „c".

Fig. 5.3.5. În urma secvenței până la 12 de aici, se poate face viață cu „a" sau „b", dar zidul negru obținut plus faptul ca pietrele albe de pe mijlocul laturii sunt iremediabil separate vor avea o influență puternică asupra întregii zone de jos a tablei, inclusiv asupra **MOYO**-ului alb din stânga.

Mişcările 53-74

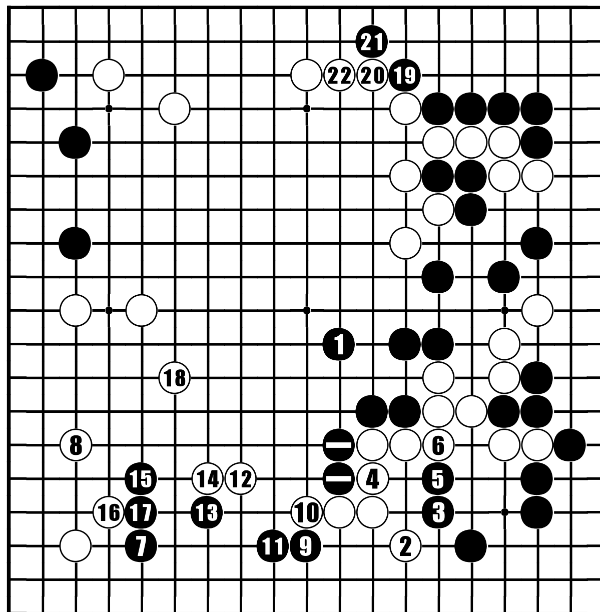


Fig. 5.4.1

❶ Dacă această mişcare ar fi fost jucată la 4... (vezi **Fig. 5.4.2**).

④ Trebuie jucat aşa şi nu la „a“: este important să se mai ocupe o libertate celor două pietre negre ⊖.

⑫: Ieşirea în acest spaţiu larg înseamnă practic scăparea de sub urmărire a grupului alb. Datorită mişcării 4, această ultimă piatră are asigurată legătura cu restul grupului (vezi **Fig. 5.4.5**).

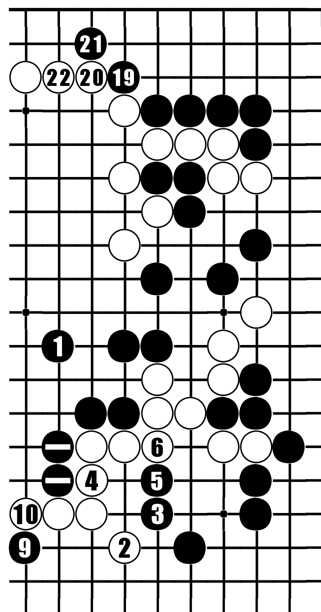


Fig. 5.4.2.

Fig. 5.4.2. După negrul 1 de aici, albul va continua secvența până la 7, după care va juca 8. În cazul în care negrul ar încerca să-l țină în continuare separat cu 9, 11 şi 13 (dacă 13 este jucat la „a“, alb „b“), albul va tăia cu 14 şi va declanşa secvența în continuare din **Fig. 5.4.3.** După alb 16 din această ultimă figură, negrul nu-şi mai poate face nici un fel de iluzii în ceea ce priveşte câştigarea SEMEAI-ului.

Dacă negrul 11 din **Fig. 5.4.2** ar fi jucat la 12 (sau „a“), negrul 16 din **Fig. 5.3.3** va putea fi jucat direct la „c“.

Dacă negrul 9 din **Fig. 5.4.2** ar fi jucat la „a“, secvența din **Fig. 5.4.4** ar putea fi o posibilă continuare.

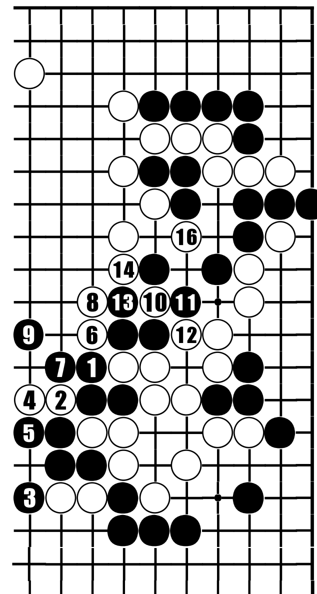


Fig. 5.4.3.

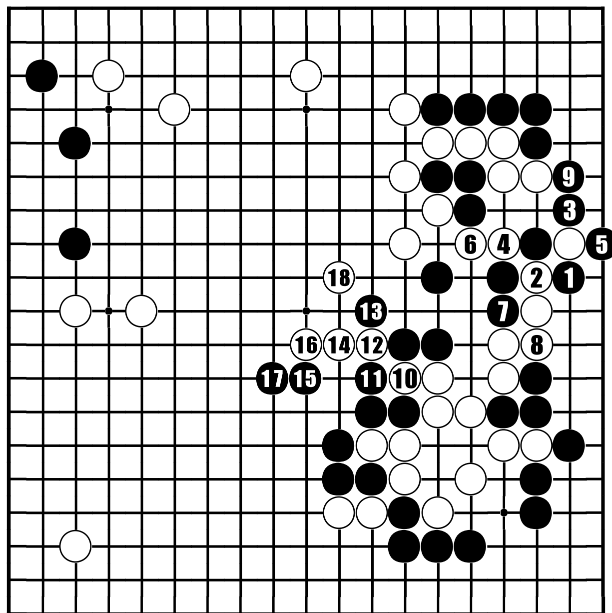


Fig. 5.4.4

Fig. 5.4.4. După negrul 1 şi alb 2 de aici, secvenţa în continuare devine obligatorie pentru negru, ea sfârşind după alb 18 cu separarea (şi ulterior capturarea) a şase pietre negre.

Trebuie să mai observăm un lucru la această ultimă variantă: poziţia ocupată de alb în centru (închizând bine o latură a teritoriului său de sus) este mai bună decât cea obţinută în **Fig. 5.4.3**. În acelaşi timp, negrul obţine o poziţie mult mai solidă pe latura de jos, în varianta din **Fig. 5.4.3**, decât cea din **Fig. 5.4.4.** Putem trage de aici concluzia că atitudinea corectă pentru alb este de a tăia cu 12 din **Fig. 5.4.4** (direct) şi nu aceea de a juca mai întâi 2 şi 4 din **Fig. 5.4.3.**

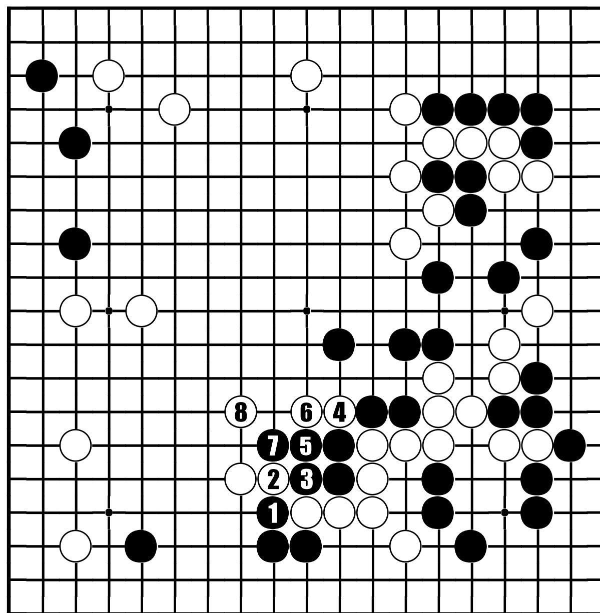


Fig. 5.4.5

Fig. 5.4.5. Negrul nu poate tăia cu 1 şi 3 de aici, deoarece după secvenţa până la 7, **GETA** alb la 8 capturează pietrele de tăietură.

După mişcarea 22 din **Fig. 5.4.1** (mişcarea 74 a partidei), se poate face o primă estimare a teritoriilor. Negrul are cam 6–8 puncte în colţul din stânga-sus, aproximativ 10 puncte pe latura de jos, vreo 15 în colţul din dreapta-jos şi încă 15-20 în cel din dreapta-sus; deci, în total aproximativ 50 de puncte. Albul are cam 20 de puncte pe latura stângă, încă vreo 20 pe latura de sus şi mai poate miza pe aproximativ 10-20 puncte în centru. Dacă mai adăugăm **KOMI**-ul de 5,5 puncte, vom totaliza în jur de 60 puncte pentru alb, ceea ce-i acordă un avantaj minim de 10 puncte asupra adversarului său.

MIŞCĂRILE 75–97

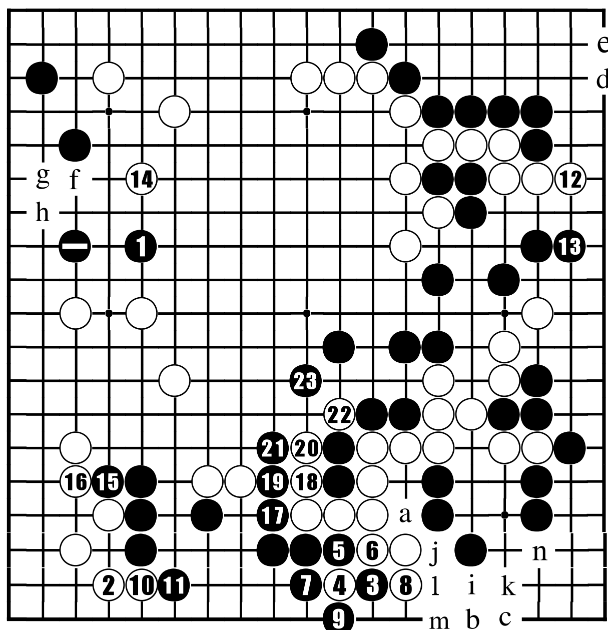


Fig. 5.5.1

② Cunoscându-l pe Haitao ca un mai bun jucător de **YOSE** decât mine, am început prin a fixa cât mai bine avantajul pe care îl aveam până în acest moment.

④ Un sacrificiu care permite mişcării 8 să nu fie făcută chiar în **GOTE** (dacă acest 4 era jucat direct la 8, ar fi urmat negru 6, alb „a“). Coborârea la 8 este foarte importantă, deoarece va permite mai târziu alb „b“ sau „c“ şi, deci, reducerea celor 15 puncte calculate pentru negru aici.

⓭ Este o mişcare absolut inutilă (alb 12 ameninţa reducerea teritoriului din dreapta-sus cu „d“ sau „e“), care permite albului să păstreze **SENTE**-ul într-un moment absolut critic pentru negru. După partidă, Haitao a explicat că pur şi simplu nu văzuse secvenţa din **Fig. 5.4.5** şi, deci, considerând grupul meu în continuare sub atac, i se interzicea astfel legătura cu alb 13.

⑭: În urma acestei mişcări, avantajul albului pe tablă creşte simţitor. După ce mişcările 8 şi 12 (cu posibilităţile lor de **YOSE**) reduceau teritoriile respective ale negrului la numai 10–22 puncte fiecare, alb 14 lărgea considerabil perspectivele te-

ritoriului meu de sus (şi centru). În plus, această mişcare era făcută în **SENTE** (dacă negru nu răspunde, alb „f“, negru „g“, alb „h“) şi, deci, în continuare, inițiativa îmi aparținea. Cu un avantaj – acum – de aproximativ 25 de puncte, aşteptam chiar abandonul adversarului meu.

⓱ O încercare inutilă şi totuşi ...

⑱ Bineînțeles că trebuia jucat la 19, dar eram atât de sigur pe victoria mea şi-mi simțeam adversarul într-o asemenea derută, încât mi-am zis că-mi pot permite o fantezie: ideea era că, tot fugărindu-mă pe latura dreaptă, îşi lăsase un grup destul de slab în centru, iar acum, el însuşi mă împingea peste acest grup...

㉒ Greşeală fatală. Trebuia jucat la 23. A fost rândul meu de astă dată să nu văd o mişcare atât de simplă ca negru 23, care mă închide perfect. şi fără nici o şansă de a face un al doilea ochi. O greşeală elementară bineînțeles, dar „beția câştigului“, această senzație că ai fi invulnerabil lasă loc suficient pentru asemenea greşeli.

După negru 23 (mişcarea 97 a partidei) mai aveam numai 15 minute de gândire din timpul inițial şi le-am petrecut gândindu-mă la enormitatea greşelii mele (care de fapt a început cu mişcarea 20) şi încercând să văd dacă-mi mai pot salva grupul (în colțul de jos sunt câteva **AJI**-uri, dar insuficiente pentru a se obține un ochi – dacă alb „i“, negrul va juca „j“ şi dacă alb va continua cu „k“, negru „1“, alb „m“, negru „n“). Partida a continuat (încă 120-140 de mişcări care nu au mai fost notate deoarece în curând şi Haitao a intrat în **BYO-YOMI**), eu reuşind să realizez un imens teritoriu cuprinzând centrul, latura de sus şi cea stângă a tablei (izolând pietrele ⊖ şi 1), iar el rămânând numai cu câte 4-5 puncte în fiecare colț. Imensa pierdere suferită în partea din dreapta-jos şi-a spus însă până la sfârşit cuvântul şi a trebuit să abandonez când mi-am dat seama că cele peste 10 puncte, cu care eram condus, nu mai puteau fi recuperate.

● BACIU Radu (Bucureşti), 4 DAN

○ SUMIYA Haruia (Japonia), 4 DAN

Komi: 5,5 puncte
Timp de gândire: 1½ ore pentru fiecare jucător
Turneu Cluj-Napoca (mai 1987).

Mişcările 1–15

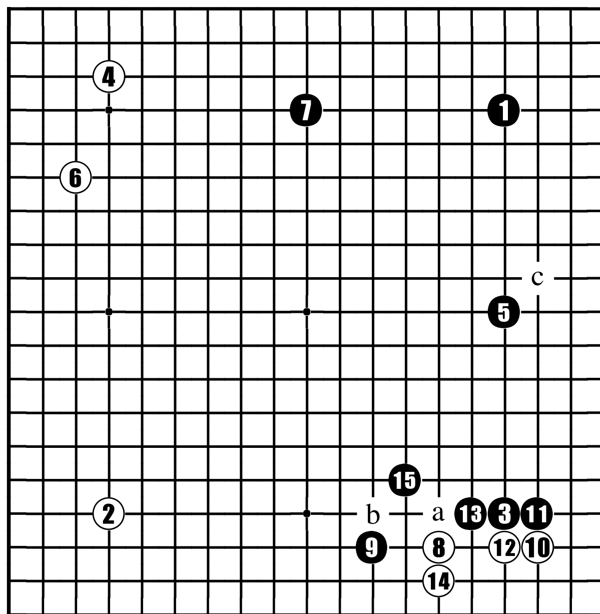


Fig. 6.1.1.

❾ După **KAKARI** alb cu 8, în prezența pietrei negre 5, acest **HASAMI** este răspunsul cel mai eficient. Secvența care urmează până la negru 15 este **JOSEKI**.

⓫ Trebuie jucat aşa si nu la 12. În urma invaziei în **SAN-SAN**, BLOCAREA TREBUIE FĂCUTĂ ÎNTOTDEAUNA DINSPRE PIATRA DE EXTENSIE CEA MAI DEPĂRTATĂ (dacă aceasta există, bineînțeles). Dacă **HOSHI**-ul are două extensii egal depărtate, blocarea se face dinspre piatra cea mai înaltă. Acesta este modul corect de a folosi zidul rezultat în cadrul secvenței de **JOSEKI**, adică de a rămâne orientat către zona de influență proprie cea mai largă. Dacă piatra 6 nu ar fi existat acolo, problema se punea cu totul altfel: în cazul în care s-ar fi jucat aceeaşi secvență în colțul de jos, după negru 15, alb „c“ ar fi redus mult din eficacitatea zidului negru.

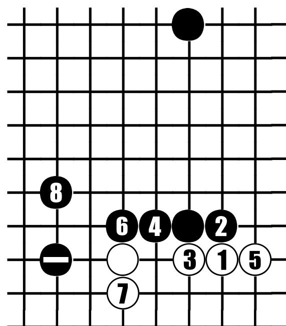


Fig. 6.1.2.

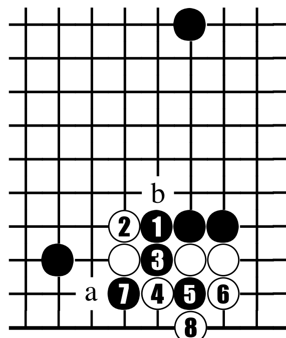
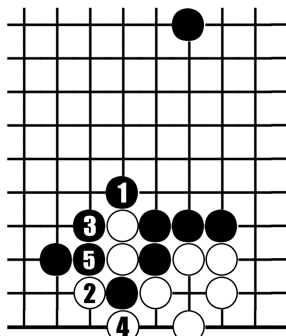


Fig. 6.1.3.

Fig. 6.1.2. O altă posibilitate de joc. Secvența până la 8 de aici este tot **JOSEKI**, albul reuşind să-şi păstreze ieşirea de pe latura dreaptă în teritoriul negrului din această zonă, dar întăreşte mult poziția spre centru a adversarului său (respectiv relația pietrelor 8 şi ⊖). În varianta jucată, formația pietrelor negre are nişte puncte sensibile la „a“ şi „b“.

⑭ Aceasta este continuarea corectă a **JOSEKI**-ului. Dacă ar fi fost jucată la „a“... (vezi **Fig. 6.1.3**).

Fig. 6.1.3. Dacă după negrul 1 de aici albul continuă cu acest 2, secvența se va derula până la 8, după care negrul poate juca „a“ sau „b“. Negrul „a“ se poate face dacă acesta are nişte poziții tari în jur, care să nu lase şanse prea mari celor două pietre albe separate. Negrul „b“ duce la continuarea din **Fig. 6.1.4**, al cărei rezultat final este în mod vizibil mai bun pentru negru decât cel din varianta jucată în **Fig. 6.1.1**.



⑥ **conectează**

Fig. 6.1.4.

Mişcările 15-42

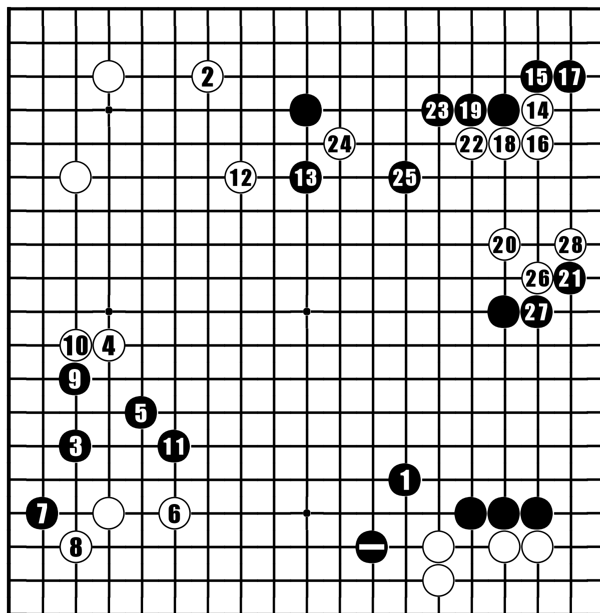


Fig. 6.2.1.

② Ar fi trebuit jucat la „a“, punct mult mai eficient pentru alb în ceea ce priveşte desfăşurarea ulterioară a jocului pe latura de sus.

❺ În mod normal, se joacă varianta din **Fig. 6.2.2.** În partidă am jucat aşa, continuând chiar cu schimbul de mişcări 9 şi 10 (schimb considerat dezavantajos deoarece îl întăreşte pe alb), pentru a putea prinde mişcarea 11. Îmi plăcea foarte mult această mişcare şi deschiderea aproape simetrică pe care o forma spre **HOSHI**-urile diagonal opuse. În plus, formația pe care o obțineam în acest fel era foarte sigură (şi simțeam nevoia tocmai unei astfel de formații aici, în vederea jocului destul de încurcat pe care îl prevedeam în continuare, din cauza **MOYO**-urilor prea mari care se formaseră). Jucând mişcarea 11, mă mai gândeam la piatra mea notată ⊖ care, fiind separabilă, ar fi putut avea eventual nevoie de ajutor şi iarăşi mă mai gândeam că pot eu însumi să inițiez un atac în „b“ pentru a-mi întări influența centrală pe care deja o aveam. Un alt motiv pentru care am jucat aşa, a fost că poziția pietrelor 5 şi 11 îmi permitea o frumoasă extindere la „c“ sau chiar o invazie în

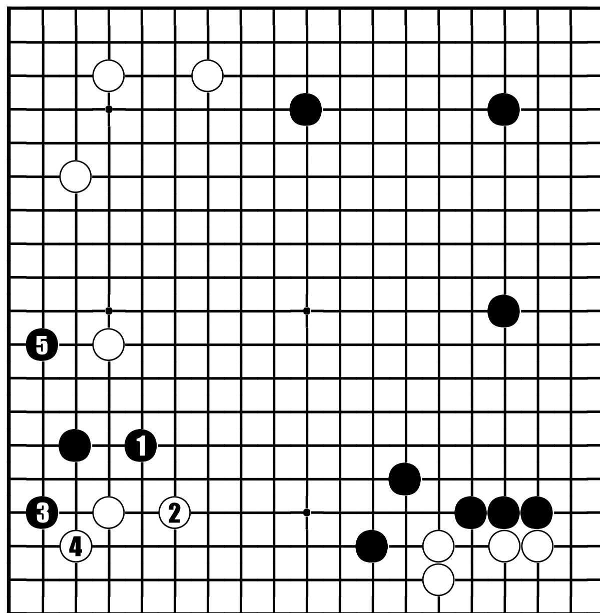


Fig. 6.2.2.

mijlocul MOYO-ului alb de sus – deci, faptul că-l întărisem mai înainte cu schimbul negrul 9 contra alb 10 nu mai conta aşa de mult. În fine, un ultim motiv a fost acela că reuşeam să țin sub o presiune ceva mai mare cele trei pietre albe din colțul de jos decât în varianta din **Fig. 6.2.2**.

15 Putea fi jucat şi la 16 (vezi **Fig. 6.2.3**).

25 Dacă aş fi conectat simplu la „d“, grupul alb de pe latura dreaptă ar fi scăpat practic de sub control, în timp ce pe latura de sus s-ar fi născut noi şi neplăcute probleme.

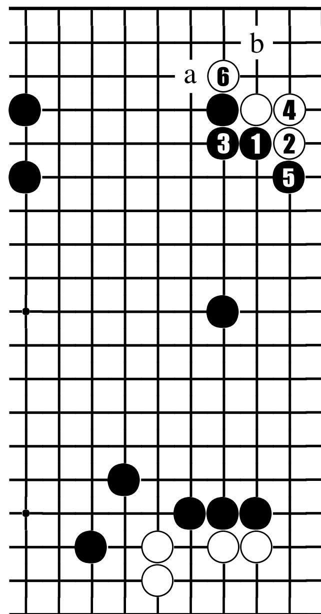


Fig. 6.2.3.

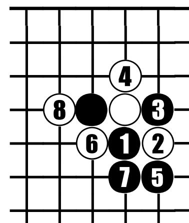


Fig. 6.2.4.

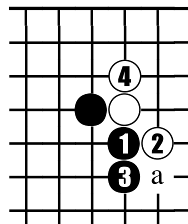


Fig. 6.2.5.

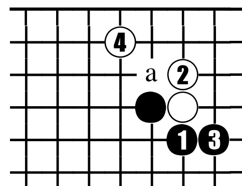


Fig. 6.2.6.

Fig. 6.2.3. După negru 1 de aici, urmarea până la 6 este o variantă posibilă (dacă în continuare negru „a“, alb „b“). În situația de pe tablă, însă, a juca în acest fel ar fi însemnat să mizez totul pe un singur, uriaș **MOYO**. Dacă negrul 3 din această secvență ar fi jucat la 4 (vezi **Fig. 6.2.4.** continuarea din această ultimă figură până la 8 i-ar acorda albului o soluție mult prea ușoară.

Fig. 6.2.5. Aceasta este o altă variantă posibilă în general, în care NOBI alb cu 4 poate fi jucat eventual la „a“. După negrul 1, albul poate juca și direct la 4, atrăgând după sine secvența din **Fig. 6.2.6** (o astfel de atitudine poate fi adoptată de alb în cazul în care nu-l interesează prea tare zona de pe latura dreaptă).

În partidă, deci, am preferat să joc 15, 17 și 19, obținând deocamdată profit pe latura de sus și împingându-mi adversarul spre o zonă controlată tot de mine, pentru ca mai apoi, cu 21, să obțin profit și pe latura dreaptă (toate aceste mișcări fiind făcute în **SENTE**).

Mişcările 43–54

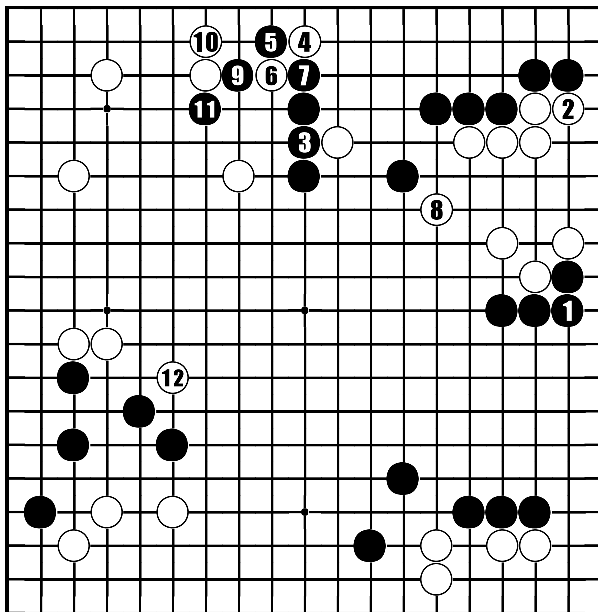


Fig. 6.3.1.

② O alegere foarte dificilă, deoarece albul ar dori să joace la 3 dar ... (vezi **Fig. 6.3.2**).

⑧ Încă o mişcare necesară aici, dar care permite negrului mişcările 9 şi 11. Cu aceste din urmă două mişcări, negrul obține o poziție mai bună pe tablă. Atacul de care îi era teamă albului este arătat în **Fig. 6.3.6.**

⓫ Permite legarea pietrei 4 la „a“, dar aceasta este o chestiune minoră față de **AJI**-urile create în **MOYO**-ul alb din stânga.

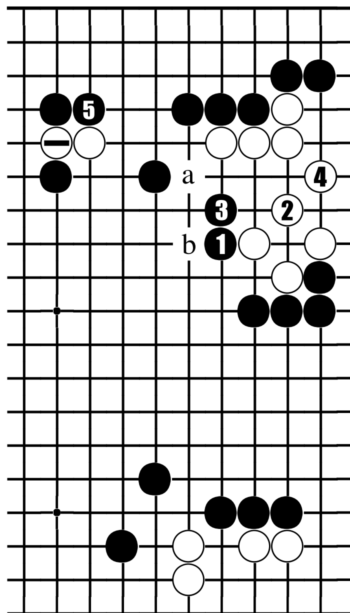


Fig. 6.3.2.

Fig. 6.3.2. După ce albul tocmai a tăiat cu piatra ⊖, negrul ar fi putut continua cu acest 1, iar grupul alb ar trebui să facă viaţă cu secvenţa până la 4 (dacă alb 2 este jucat la 3, negrul va putea strica forma albului cu 2 şi „a“ sau va putea să joace simplu la „b“: albului îi va mai trebui o mişcare pentru a face viaţă). După alb 4, negrul 5 păstrează suficient de multe puncte pe latura de sus, putând avea în continuare convingerea că zona centrală a tablei plus latura dreaptă se vor constitui într-un teritoriu apreciabil. Dar aceasta ar fi cea mai mică dintre problemele albului. Mai periculos s-ar putea dovedi atacul negru din **Fig. 6.3.3.**

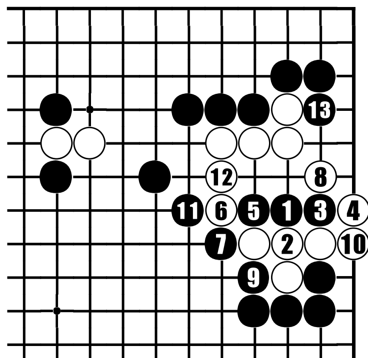


Fig. 6.3.3.

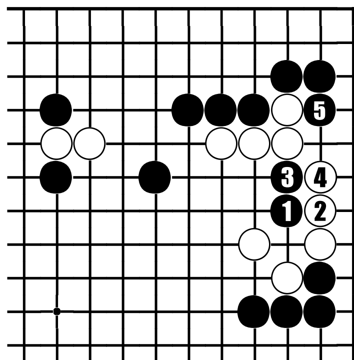


Fig. 6.3.4.

Fig. 6.3.3. După ❶ de aici, albul nu poate conecta simplu cu 2, deoarece şi-ar atrage o serie întreagă de necazuri, mergând până la captura întregului său grup, după cum o arată secvența de față. Deci, în urma atacului ❶, albul va fi nevoit să adopte una din variantele din **Fig. 6.3.4** sau **Fig. 6.3.5**, după care să fugă spre centru. În centru însă, îl aşteaptă nişte formații foarte puternice ale negrului, şi chiar dacă grupul alb ar reuşi să scape (ceea ce în sine este destul de dificil), aceasta nu se va putea face fără periclitarea propriului **MOYO** din partea stângă, în timp ce negrul va obține, oricum, profit mare şi cât se poate de sigur pe latura dreaptă şi eventual centru.

O mişcare de apărare este, deci, necesară, dar alb 2 din **Fig. 6.3.1** mai lasă negrului o posibilitate de atac. Vedeți care? ...

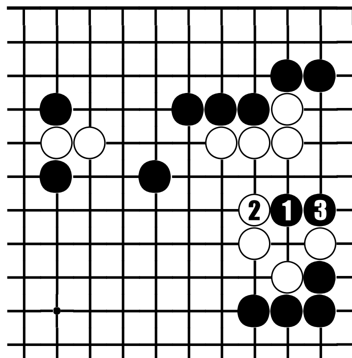


Fig. 6.3.5.

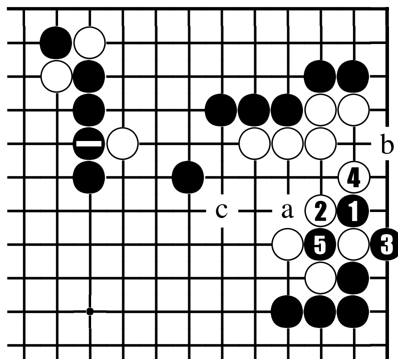


Fig. 6.3.6.

Fig. 6.3.6. HASAMI-TSUKE negru (mişcarea 1 de aici) ar putea avea urmări foarte neplăcute. Dacă alb ar răspunde cu 2 şi 4, negrul 5 ar deschide un **KO** foarte grav pentru alb şi fără nici un fel de risc pentru negru (dacă în continuare alb „a“, negru „b“).

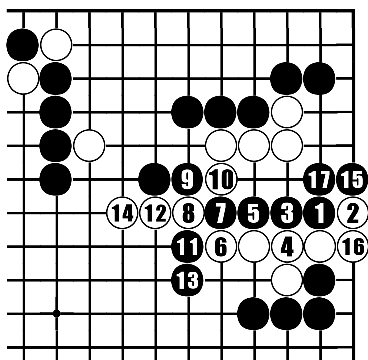


Fig. 6.3.7.

Fig. 6.3.7. Alb 2 de aici, cu secvența ilustrată în continuare, se dovedeşte a nu fi o rezolvare deoarece după negru 17, acesta din urmă va câştiga **SEMEAI**-ul.

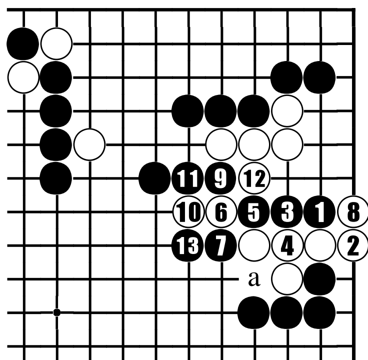


Fig. 6.3.8.

Fig. 6.3.8: Nici a rezista cu 2 şi 4, ca aici, nu duce la ceva mai bun pentru alb, după cum o arată secvența de față, căci negrul 13 va captura în **SHICHO**. Dacă alb 8 este jucat la 12, negrul va răspunde la „a“.

Revenind, deci, la **Fig. 6.3.6**, după schimbul de mişcări negru 1, alb 2, negru 3, albul se va vedea nevoit să iasă spre centru (eventual „c“), dar acum sarcina sa este cu atât mai dificilă cu cât negru a apucat să se întărească şi spre latura de sus, prin conexa cu ⊖.

Mişcările 55-88

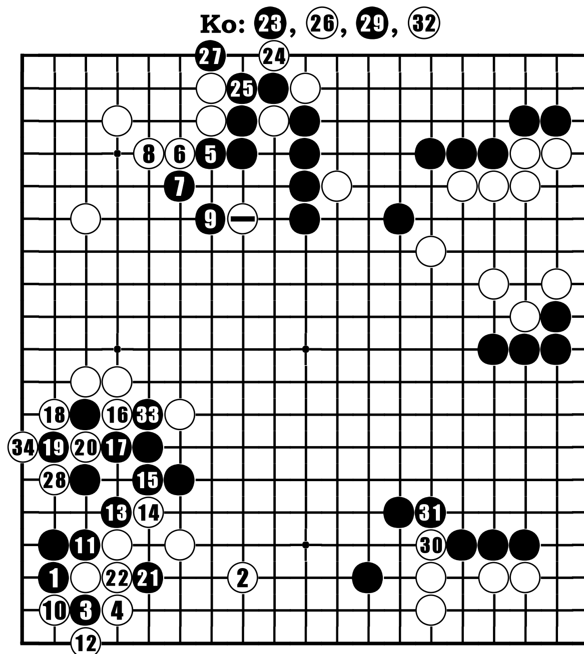


Fig. 6.4.1.

❺, ❼ şi ❾ Reduc teritoriul albului din colț, amenințând în acelaşi timp (prin atacul asupra ⊖) un mai puternic control al centrului. În plus, aceste mişcări creează posibilitatea ca, mai târziu, să se poată realiza o reducere destul de severă şi a profitului alb de pe latura stângă. Este o tactică suficientă pentru negru de a câştiga partida: el are cel puțin 60 de puncte pe tablă în acest moment, deci, cu aproximativ 10 puncte mai mult decât ar putea realiza, în cel mai bun caz, adversarul său.

⑯, ⑱ şi ⑳ Conduc la un **KO** din care albul nu are totuşi prea mult de câştigat. Dacă în urma acestei acțiuni poziția negrului ar fi fost cât de cât amenințată, albul ar fi obținut AJI-uri în centrul tablei, dar grupul negru de aici este foarte sigur. ALB 22: Mai bine la „a“.

㉗ Nu pare un **KODATE** prea mare şi totuşi... Trebuie să avem în vedere că lupta de **KO** care se desfăşoară nu are o prea mare importanță pentru negru, deci, practic orice cîştig este binevenit pentru acesta. În al doilea rând, alb „b“ ar fi fost următorul **KODATE** al albului (amenințând „c“), ceea ce ar fi însemnat că albul şi-ar fi făcut legătura aceste pietre în **SENTE**. În al treilea rând, dacă vom calcula exact la ce duce negru 27... (vezi **Fig. 6.4.2**).

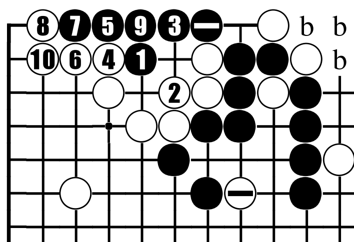


Fig. 6.4.2.

Fig. 6.4.2. Secvența de aici ar fi urmarea firească în cazul în care albul nu ar răspunde la mişcarea negrului cu piatra notată (bineînțeles că aceasta nu se va întâmpla acum imediat, ci mai târziu, în **YOSE**).

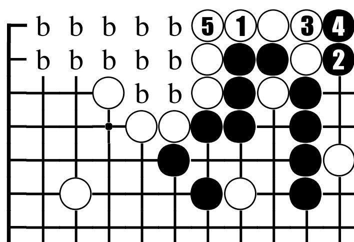


Fig. 6.4.3.

Comparând acest rezultat cu cel din. **Fig. 6.4.3**, în care albul apucă să facă legătura cu 1, 3 şi 5, vom ajunge la o concluzie neaşteptată, poate: mişcarea negrului valorează nici mai mult, nici mai puțin de 19 puncte (cele notate cu „ b “ în ambele variante plus doi prizonieri albi).

Mişcările 89-111

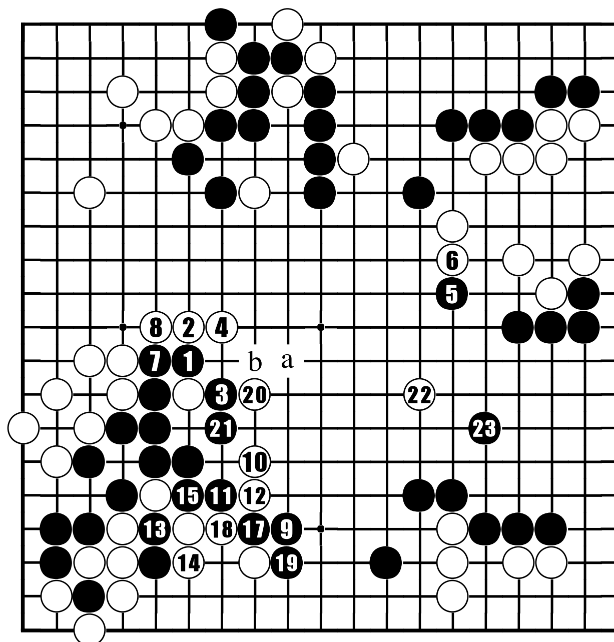


Fig. 6.5.1.

⑥ Inutilă: grupul alb de pe latură nu este în pericol.

⑳ Ineficientă deoarece secvența până la 17 va separa cele două pietre albe (în timp ce grupul negru din stânga va obține viață).

Ultimele mişcări ale negrului din această figură pot părea puțin cam pasive, dar socoteala mea era următoarea: am 40 de puncte pe latura de sus, peste 20 pe latura dreaptă, iar pe latura de jos (plus grupul din stânga) voi mai obține vreo 10 puncte, deci un total de peste 70 de puncte. Albul nu poate face mai mult de 30 de puncte pe latura stângă, plus vreo 6 în stânga laturii de jos şi cam încă 8 în colțul din dreapta; dacă mai adun la acestea cele 10 puncte de pe latura dreaptă şi **KOMI**-ul, ajung la un total de aproximativ 60 de puncte. Aveam, deci, un avantaj de circa 10 puncte, pe care eram hotărât să-l păstrez.

Mişcările 111-142

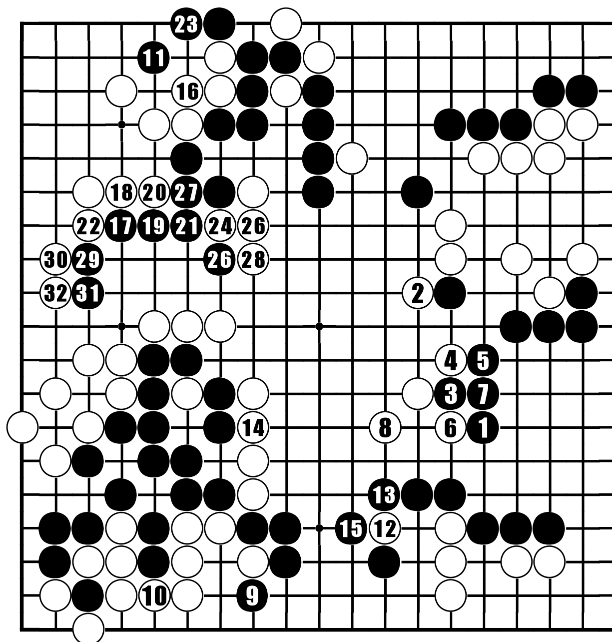


Fig. 6.6.1

⑧ Încearcă recuperarea în centru a diferenței de puncte existente.

⑩ Absolut necesară din cauza atacului din **Fig. 6.6.2.**

⑫ Încearcă separarea pietrelor negre de pe latura de jos, dar...

⓭ În urma acestui **TESUJI** intenția albului eşuează (vezi **Fig. 6.6.3**).

⑯ Prea mică. Mult mai mare ar fi fost la 19 sau 30.

㉕ Trebuie jucată acum şi nu mai târziu, când albul ar putea-o ignora, pentru a permite ulterior 29 şi 31 în **SENTE**, fără pericolul de a fi tăiat la „a“.

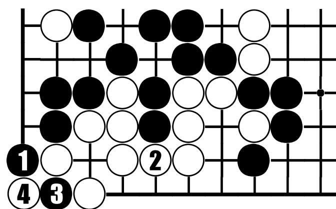


Fig. 6.6.2.

Fig. 6.6.2. În absența unei apărări a albului aici, negrul 1 şi 3 vor face ca supraviețuirea grupului să depindă de câştigarea unui **Ko**. Dacă alb 2 este jucat la 3, negrul 2 omoară necondiționat.

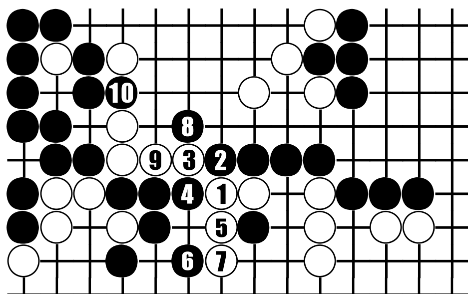


Fig. 6.6.3.

Fig. 6.6.3. Dacă albul ar fi continuat cu 1, ca aici, secvența până la 10 capturează patru pietre.

Mişcările 143–180

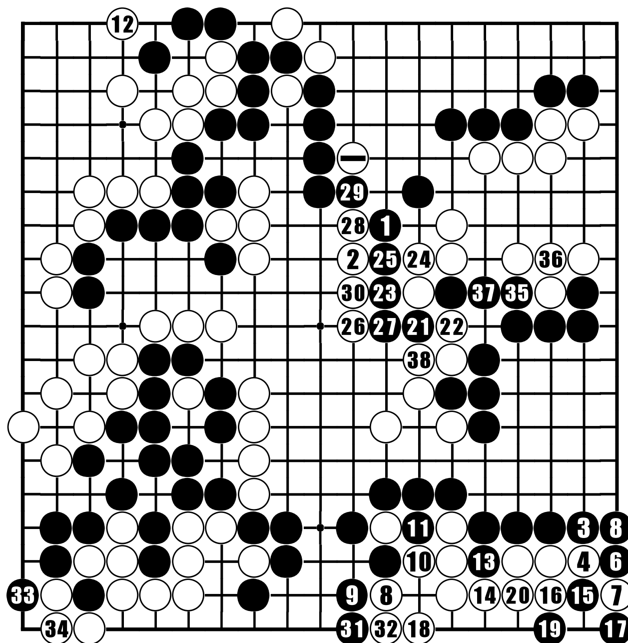


Fig. 6.7.1

În poziţia finală din **Fig. 6.6.1**, (deci, după mişcarea 142 a partidei), teritoriile negrului au rămas intacte, ele însumând în continuare aproximativ 70 de puncte, în timp ce albul a fost redus la vreo 45 de puncte pe tablă (fără **KOMI** şi fără a calcula încă centrul). Sarcina mea în continuare era, deci, de a nu-mi lăsa adversarul să realizeze în centru cele 20 de puncte necesare echilibrării teritoriilor.

❶ Face ca piatra ⊖ să fie definitiv pierdută (vezi **Fig. 6.7.2**).

⑧ şi ⑩: Sunt jucate pentru a nu mai fi necesară conexa în „a“ şi, deci, pentru a putea prelua **SENTE**-ul.

⑫ Mai bine la „b“. Aşa cum s-a jucat, dacă negru „c“, albul nu poate bloca la „b“ din cauza lui negru „d“.

㉒ Jucat ca în **Fig. 6.7.3**, ar fi păstrat mai multe puncte în centru.

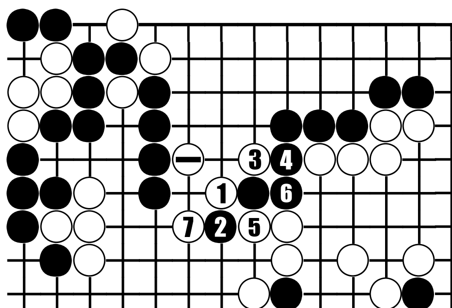


Fig. 6.7.2.

Fig. 6.7.2. Dacă negrul nu se apără aici, albul are secvenţa până la 7, care eliberează piatra ⊖, aducându-i în acelaşi timp profit.

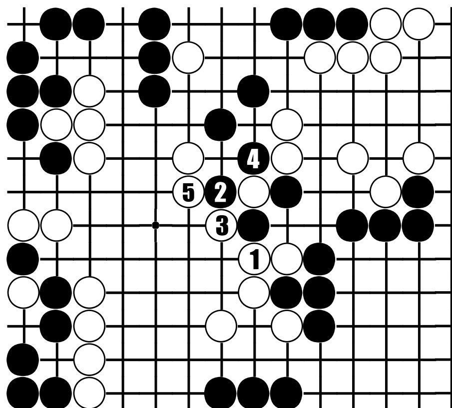


Fig. 6.7.3.

Fig. 6.7.3. Profitul albului în această variantă este cu mult mai mare. Dacă negrul 4 ar juca la 5, s-ar putea continua ca în **Fig. 6.7.4**.

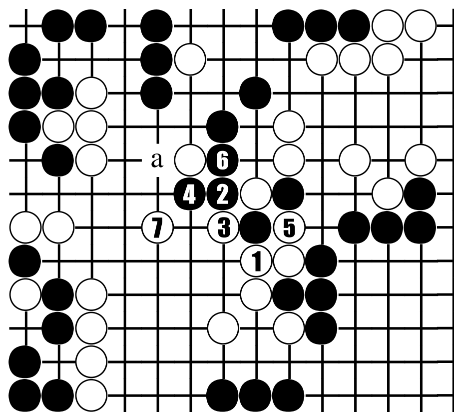


Fig. 6.7.4.

Fig. 6.7.4. Şi în această variantă albul iese mai bine decât în cea jucată (cu cel puţin 3 puncte – şi obliga alb 6, pentru ca mai apoi 7 (şi eventual continuarea până la 11) să captureze opt pietre albe.

Mişcările 181-213

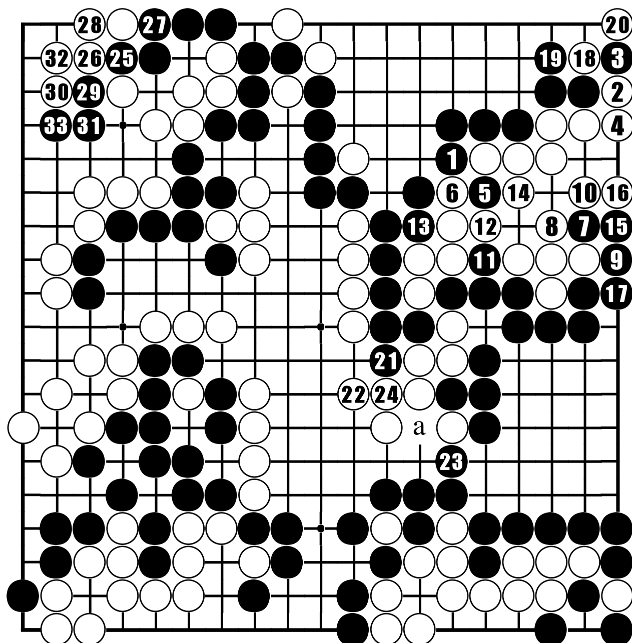


Fig. 6.8.1

⑧ Nu poate fi jucat la 11 (sau 15), deoarece ar atrage după sine secvența din **Fig. 6.8.2.**, în urma căreia moare întregul grup alb.

㉔ Nu poate conecta la „a“ (vezi **Fig. 6.8.3.**).

㉗ Trebuia jucat direct la 29.

㉘ Trebuia jucat la 30, dar deja cu câteva mişcări în urmă, nimic nu mai conta: negrul are un avantaj de vreo 20 de puncte, iar pe tablă nu mai există locuri unde acest avantaj să mai poată fi recuperat. Albul caută numai o modalitate mai elegantă de a ceda. Într-o astfel de situație, negrul 29 este absolut obligatoriu, iar, după secvența până la 33, albul abandonează.

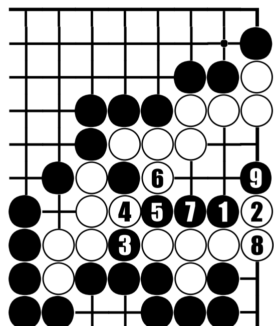


Fig. 6.8.2.

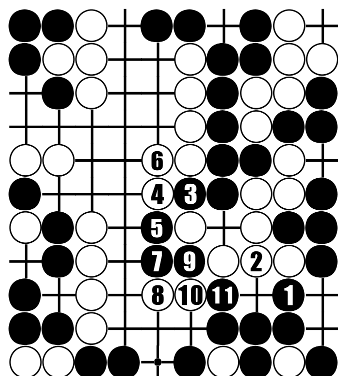


Fig. 6.8.3.

Fig. 6.8.3. Dacă după ❶ de aici, albul conectează cu 2, negrul va împinge la 3 şi pentru ca albul să nu piardă tot teritoriul de aici va trebui să răspundă cu 4. Acum negrul 5 va obliga alb 6, pentru ca mai apoi 7 (şi eventual continuarea până la 11) să captureze opt pietre albe.

● CALOTĂ Lucrețiu (Brașov), 2 **DAN**	○ BUTNARIU Alexandru (București), 1 **KYU**	Komi: 5,5 puncte Timp de gândire: 2 ore; Byo-Yomi: 1 min. Băile Herculane, 1987

Mişcările 1-40

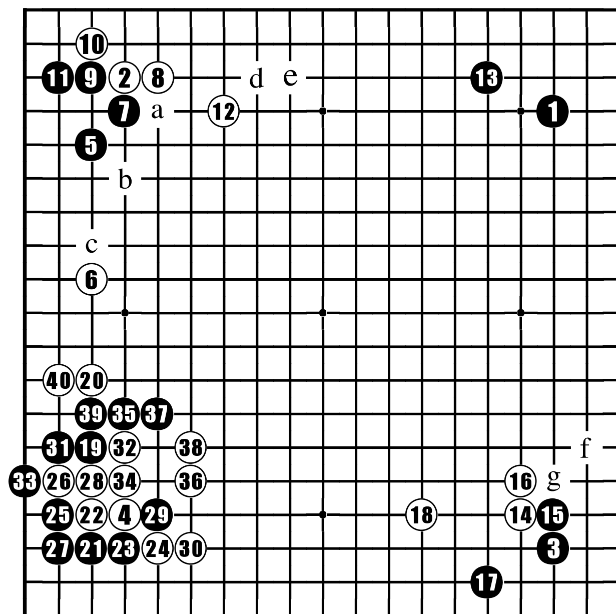


Fig. 7.1.1

⑥ Cel mai frecvent răspuns în astfel de cazuri este la „a" (vizând punctul „b" sau chiar direct „c").

⑧ O altă posibilitate de joc ar fi cea din **Fig. 7.1.2**

⑫: Era mai bine la „d", pentru a nu permite negrului un mult prea bun atac în „e" (ținând cont de piatra neagră 1 din colțul drept).

⑲ În general, acest **JOSEKI** este continuat cu negru „f" (altfel alb „g" ar fi o mişcare mult prea mare). Dacă negrul ține însă neapărat să atace acum piatra 4, el trebuie să joace la 30. Aşa cum a fost jucat, negrul 19 permite un ideal răspuns al albului cu 20.

㉒ Dacă se bloca la 23, s-ar fi jucat probabil secvența din **Fig. 7.1.3** şi rezultatul obținut de alb ar fi fost mult mai bun.

㉔ Trebuia jucat la 29. În prezența pietrei 19, a bloca în acest fel nu este atitudinea corectă.

㉖ Încă nu ar fi fost târziu pentru a juca la 29 (vezi **Fig. 7.1.5**).

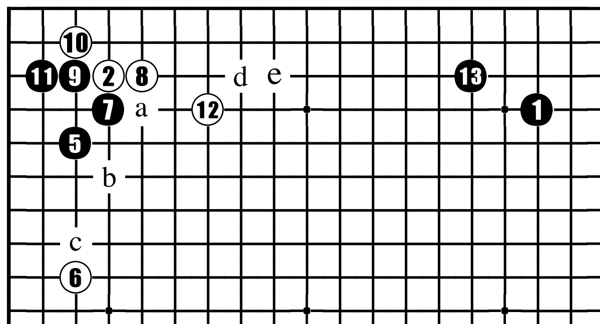


Fig. 7.1.2

Fig. 7.1.2. Secvenţa până la A15 de aici este considerată Joseki, albul sacrificând trei pietre în colţ pentru a obţine un puternic zid exterior.

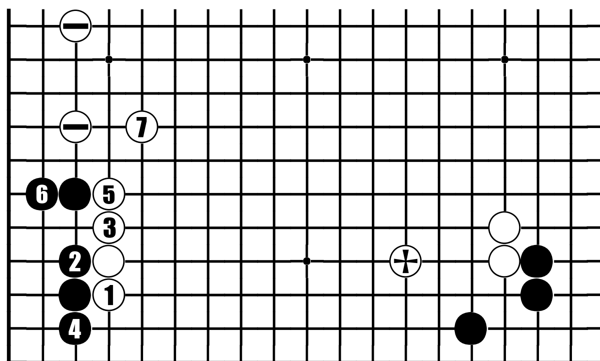


Fig. 7.1.3

Fig. 7.1.3. Secvenţa până la 7 de aici este **JOSEKI**, iar zidul alb care se formează este frumos orientat spre propria-i piatră ⊕ (şi respectiv întreaga formaţie albă de aici). Negrul rămâne stăpân pe colţul stâng, dar albul obţine o puternică influenţă centrală, întărindu-şi în acelaşi timp şi cele două pietre notate ⊖. Spre comparaţie, priviţi în **Fig. 7.1.4** rezultatul care ar fi trebuit să se obţină în urma mişcării 22 din partidă.

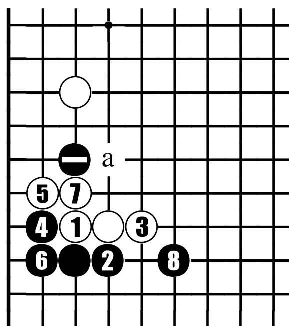


Fig. 7.1.4.

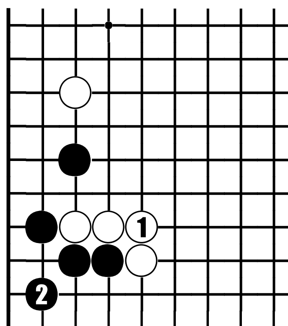


Fig. 7.1.5.

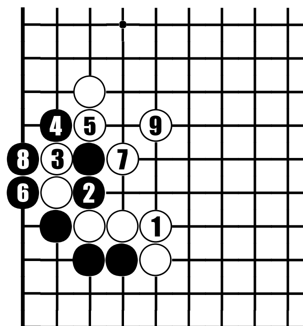


Fig. 7.1.6.

Fig. 7.1.4. În această variantă, nu numai că negrul a obținut o poziție bună pe latura de jos, dar piatra sa ⊖ (în absența unei pietre albe la „a“), va mai putea pricinui multe neplăceri adversarului său. În plus, priviți relația dintre cele trei pietre albe din dreapta şi formația de aceeaşi culoare de pe latura stângă, relație categoric mai proastă decât în varianta din **Fig. 7.1.3**.

Fig. 7.1.5. După schimbul de mişcări până la 3 de aici, rezultatul obținut este mai bun decât cel din partidă.

28: Mai bine la 29 (vezi **Fig. 7.1.6**)

Fig. 7.1.6. Dacă după 1 de aici, negrul taie cu 2, secvența până la 9 urmează în mod automat, iar albul poate fi mulțumit cu puternicul zid obținut în acest fel.

29 Mai bine la 30.

După 39, poziția albului este destul de proastă: el este separat, iar grupul său din partea stângă a laturii de jos poate fi caracterizat drept „greoi“ (un grup de zece pietre care a capturat o singură piatră adversă şi a cărui influență este destul de limitată, poate fi denumit astfel).

Mişcările 41–81

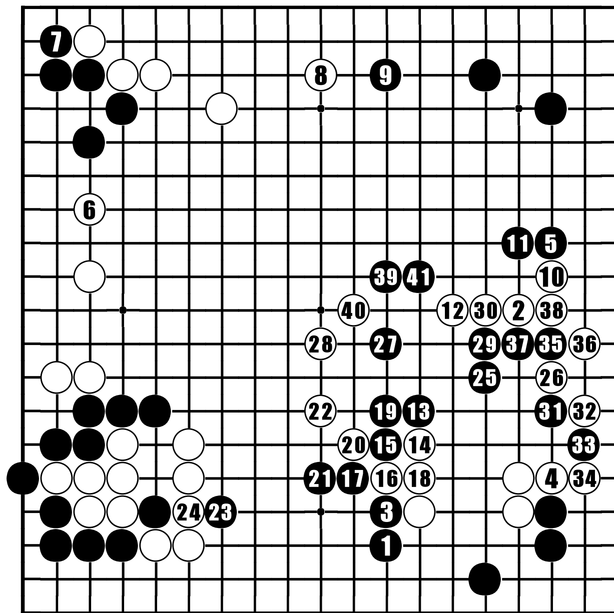


Fig. 7.2.1

⑥ Albul nu ar fi trebuit să joace aici, invitând la negru 7 şi stabilizarea mult prea comodă a acestui grup. O analiză mai atentă a poziţiilor ar fi, probabil, necesară acum (vezi **Fig. 7.2.2**).

⑩: Jucat aşa, îl întăreşte pe negru; lăsând slăbiciuni în propria formaţie. După 11 şi 12, albul va trebui să prindă şi o mişcare la „a“, dar aceasta ar însemna, bineînţeles, că negrul se va întări şi el în partea de sus a laturii, obţinând un profit prea mare. Ar fi fost mai bine dacă se juca „b“ sau chiar 38, consolidând propria formaţie şi pregătind o viitoare invazie în Moyo-ul negru (sau măcar o reducere substanţială a acestuia).

⓳ Era mai bine la „c“ şi dacă albul continuă cu „d“, negrul poate acum alege între „e“ sau alt punct de pe tablă (lăsând „e“ pentru mai târziu).

㉕: Mai întâi 27 şi, după ce s-a obţinut ieşirea spre centru, se poate căuta o cât mai eficientă folosire a slăbiciunilor formaţiei adverse. Jucată aşa, această mişcare îl întăreşte pe alb exact acolo unde, mai târziu, negrul ar putea ataca.

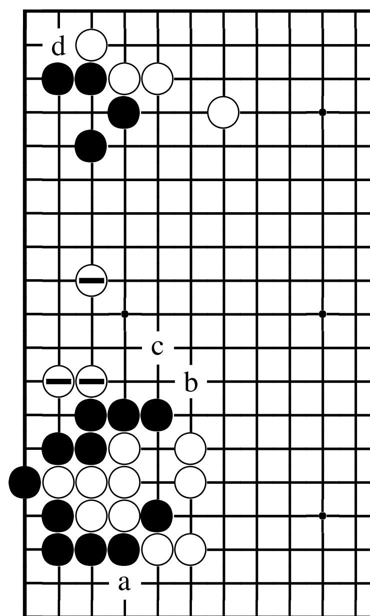


Fig. 7.2.2.

Fig. 7.2.2. Aceasta este, deci, poziția în partea stângă a tablei, înaintea mişcării 6 a albului din **Fig. 7.2.1** (respectiv mişcarea 46 a partidei).

Din punct de vedere teritorial această zonă este neutră, aici existând grupuri de ambele culori care vor aduce, fiecare în parte, un număr redus de puncte. Deocamdată nu există mişcări mari, garantând obținerea unui profit serios. Trebuie observat, totuşi, că dacă albul va juca la „a“, negrului nu-i rămâne în colț decât un singur ochi şi va trebui, deci, să iasă în centru... dar ce s-ar întâmpla dacă centrul ar fi blocat? Pentru blocarea centrului, albul nu are nevoie neapărat de mişcările „b“ şi „c“: orice alte poziții (chiar depărtate) care l-ar împiedica pe negru să-şi formeze cel de-al doilea ochi ar fi binevenite. Cam acelaşi lucru s-ar putea întâmpla şi cu grupul negru din partea de sus a laturii, dacă albul ar juca „d“. În acest moment, oricare dintre atacuri ar fi prematur, dar mai târziu ...

Tot ce am spus până acum ar putea fi un foarte bun plan pentru jocul în. continuare al albului, cu o singură condiție: să nu se atingă (cât mai multă vreme) de actualele poziții adverse din partea stângă a tablei, pentru a nu le întări. Dacă între timp negrul va juca el însuşi primul aici, asta va însemna neapărat că va trebui să renunțe la o mişcare într-o altă parte a tablei, care i-ar aduce un profit mai mare (deoarece grupul alb ⊖ este suficient de flexibil pentru a ignora cel puțin o mişcare de atac asupra sa).

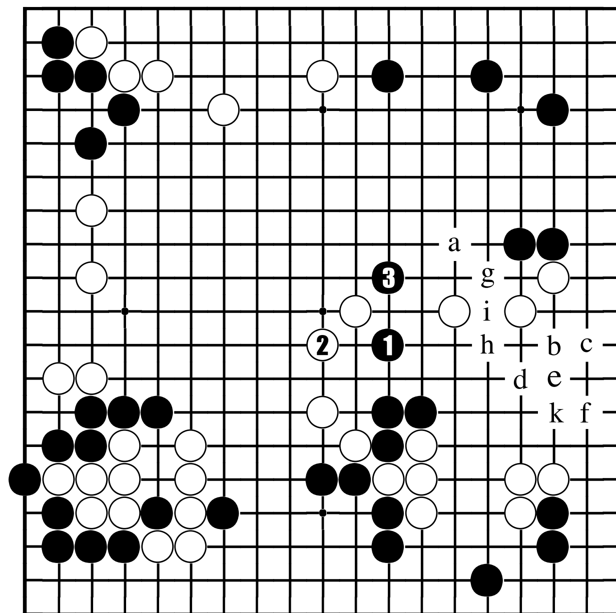


Fig. 7.2.3.

29, 31, 33, ...: Mai bine direct la 39. Aceste mişcări îl ajută pe alb să îşi facă toate legăturile, fără ca negrul să obțină nici cel mai mic avantaj. Presupunând că negrul ar fi jucat de la bun început (după schimbul 23 cu 24) ca în **Fig. 7.2.3**...

Fig. 7.2.3. Dacă după negrul 1 de aici albul continuă (ca în partidă) cu 2, negrul se va mai extinde o dată la 3. Acum punctul „a“ devine foarte important, dar dacă albul îl va ocupa atunci punctele „b“, „c“, „d“, „e“ sau „f“ devin toate, puncte bune pentru un eventual atac (ca să nu mai vorbim de „g“, care amenință o dublă tăietură). În partidă, negrul a ajuns până la urmă să joace tot mişcările 1 şi 3 de aici, dar între timp şi-a interzis singur accesul în zona din partea dreaptă (mă refer, bineînțeles, la un acces în urma căruia să poată obține un profit ceva mai serios şi nu simpla reducere realizată în partidă, de pildă după negru 3, alb „a“, negru „h“, alb „i“, negru „k“). Dacă după negrul 3, albul se va întări undeva pe latură, negru „a“ va fi o compensație mai mult decât mulțumitoare.

34 Greşit. Trebuia jucat la „f“ (vezi **Fig. 7.2.4**).

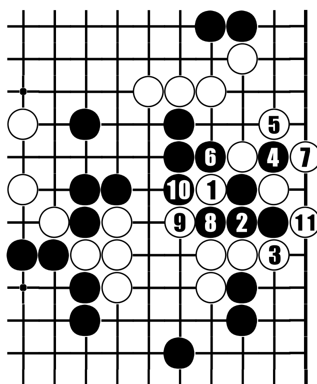


Fig. 7.2.4.

Fig. 7.2.4. Alb 1 de aici şi secvenţa care îi urmează este singura posibilitate pentru alb de a-şi menţine grupurile legate.

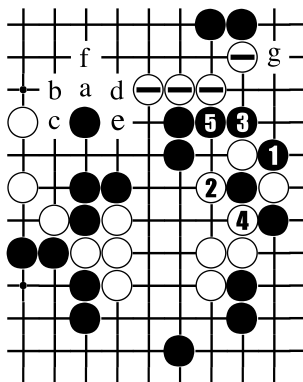


Fig. 7.2.5.

35 Trebuia jucat ca în **Fig. 7.2.5**.

Fig. 7.2.5. După negrul 1 de aici, cele patru pietre albe ⊖ sunt separate fie prin secvenţa ilustrată, fie prin secvenţa: negru 1, alb 3, negru 2. După negrul 5, albul ar putea continua cu „a“, negru „b“, alb „c“, negru „d“, alb „e“ (sau „f“), dar orice rezultat este favorabil negrului, acesta având oricum asigurată legătura la „g“.

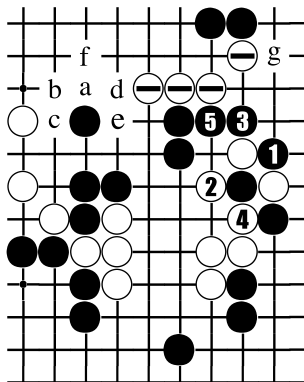


Fig. 7.2.5.

Fig. 7.2.6. Dacă după negrul 1 din figura anterioară, albul încearcă să joace acest 2, negrul va putea urca liniştit la 3, deoarece albul cu 4 nu-i poate separa pietrele.

38 Mai bine la „b“, mişcare permiţând în Yose „a“. Chiar dacă nu ne aflăm decât spre începutul partidei, mişcările de final trebuie prevăzute şi pregătite încă de pe acum.

40 Mai bine la „g“, pătrunzând în Moyo-ul advers. Dacă grupul negru din centrul tablei se va întoarce peste cele trei pietre albe (20, 22 şi 28) cu o mişcare de genul „h“, atunci albul îşi va putea aduce aminte că undeva în stânga, există o zonă unde el este interesat mai de mult să joace (vezi discuţia de la **Fig. 7.2.2**).

Mişcările 81–127

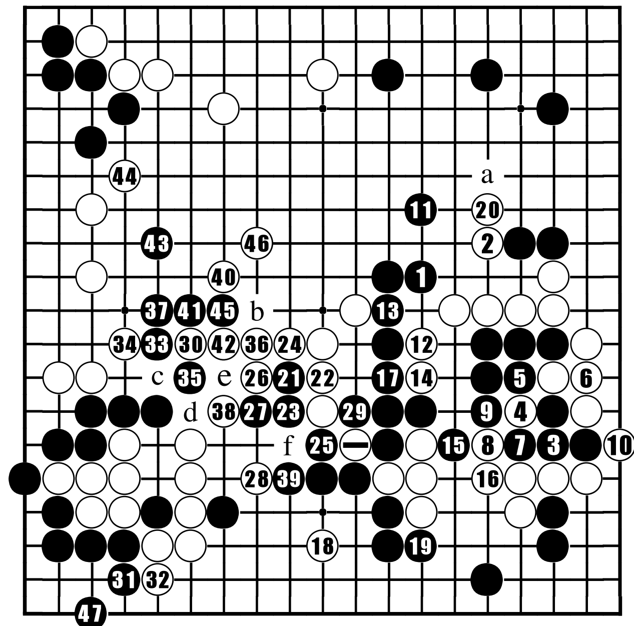


Fig. 7.3.1

❸, ❺, etc...: secvență inutilă, pe care de fapt o şi abandonează după mişcarea 10 a albului. Negrul a pierdut aici câteva excelente **Kodate**-uri.

⑯: Nu trebuie capturat la 4. Cele patru pietre negre ar fi un profit minor pe lângă perspectivele deschise de această mişcare pe latura de jos (vezi **Fig. 7:3.2**).

⑱ Mult mai important ar fi fost la „a“ (vezi **Fig. 7.3.3**).

⑳ Se putea juca la „a“ fără teama că această piatră ar putea fi separată (vezi **Fig. 7.3.4**).

㉔ Mai sigur este la „b“.

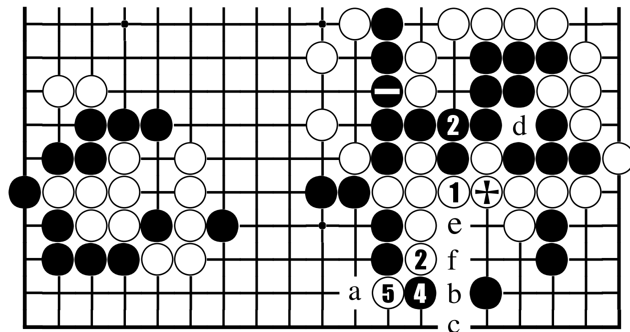


Fig. 7.3.2

Fig. 7.3.2. În urma schimbului ⊕ cu ⊖, albul continuă cu 1 şi dacă negrul conectează la 2, secvența până la 5 separă pietrele negre de pe latura de jos. Observați că dacă acum albul va apuca să joace „a“, aceste două pietre ale sale nu vor mai putea fi prinse. Pe de altă parte, dacă negru „a“, albul cu „b“ şi „c“ separă şi capturează grupul din colț. Dacă piatra albă ⊕ ar fi capturat la „d“, negrul ar fi putut continua jucând el însuşi la ⊕ (ignorând o eventuală tăietură a albului la ⊖, deoarece în acest caz ar captura patru pietre albe cu „e“). După ce negrul a jucat la ⊕, secvența ilustrată în această diagramă nu mai este posibilă. Secvența ar deveni, de asemenea, imposibilă, dacă albul nu ar începe cu 1 de aici, ci direct cu 3 (după schimbul alb 3, negru 4, alb 5, negrul ar putea juca la „f“ în SENTE şi apoi „a“).

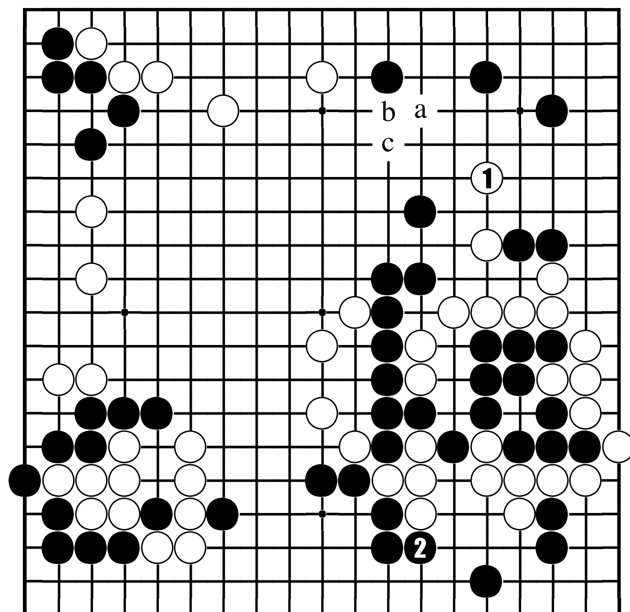


Fig. 7.3.3

Fig. 7.3.3. După alb 1 de aici, negrul va fi nevoit să joace 2, iar albul (care are deja un uşor avantaj teritorial) va putea reduce puternic teritoriul negru de sus, ținând totodată sub atac imensul grup negru de pe centrul tablei (ceea ce înseamnă că lucrurile ar putea lua o întorsătură gravă chiar şi pentru grupul negru din stânga laturii de jos. Una din variantele cele mai la îndemnă pentru alb de a continua jocul într-o asemenea variantă ar fi „a", urmat de negru „b" şi alb „c" care separă.

Revenind acum la alb 18 din **Fig. 7.3.1**, trebuie să atragem atenția că dacă albul vrea să obțină profit pe latura de jos, atunci varianta din **Fig. 7.3.2** este în orice caz mai bună.

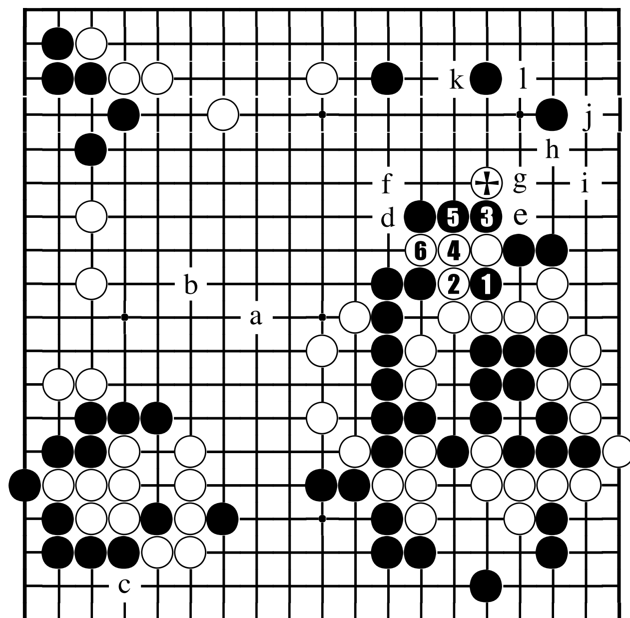


Fig. 7.3.4

Fig. 7.3.4. După ce albul tocmai a jucat ⊕, unica modalitate de a fi oprit este secvența până la 5 de aici. După alb 6, însă, negrul se va trezi cu grupul său din centru fără nici un ochi, separat şi, deci, în situația de a trebui să fugă undeva. Chiar dacă acest grup va reuşi să scape până la urmă (ceea ce este totuşi o chestiune destul de problematică), albul va putea conduce jocul, în aşa fel, încât să ocupe în timpul urmăririi două sau trei puncte de genul „a“ şi „b“ (puncte ocupate, deci, în SENTE), pentru ca mai apoi să poată ataca mortal la „c“: grupul negru din colț nu va mai avea unde să îşi formeze un al doilea ochi. În funcție de desfăşurarea acestei urmăriri (după alb 6), nici piatra ⊕ nu va fi abandonată definitiv. Dacă, de pildă, albul a apucat să ocupe punctul „d“, atunci va putea mai târziu să taie la „e“; dacă şi „d“ şi „f“ sunt ocupate de alb, acesta va putea juca apoi „g“ şi după conexa negrului, la „h“ sau „i“. Dacă mai punem la socoteală şi alte puncte sensibile ale formației negre din dreapta (sus) – „j“, „k“ sau „l“ – vom ajunge la concluzia că albul mai are aici multiple posibilități de joc. Să vedem de pildă ce s-ar putea întâmpla dacă...

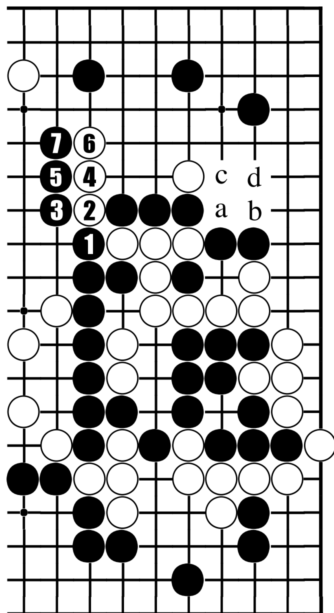


Fig. 7.3.5.

Fig. 7.3.5. După ce negrul joacă acest 1. dacă albul se va grăbi să taie cu 2, negrul va continua cu 3, 5 şi 7, capturând pietrele de tăietură. Dar dacă, ținând cont că această secvență poate fi jucată oricând, albul va tăia mai întâi la „a"?... Deci, după negru 1, alb „a", negru „b", alb „c" şi negru „d": dar acum, secvența începând cu alb 2 funcționează. Deci, după schimbul negrul 1 cu alb „a", negrul v a trebui să continue cu „c", reducându-şi teritoriul de sus şi acordând albului un oarecare profit pe latura dreaptă. Acest rezultat poate părea însă insuficient şi în acest caz albul va trebui să găsească o soluție mai drastică... (vezi **Fig. 7.3.6**).

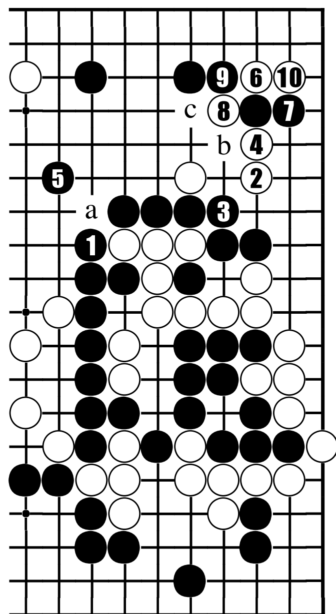


Fig. 7.3.6.

Fig. 7.3.6. După negrul 1, mizând tot pe tăietura din „a“, albul poate juca acest 2, care obligă conexa cu 3, pentru ca mai apoi 4 să oblige o altă conexă cu 5 (sau ceva similar). Acum însă, alb 6 va obține viață cu varianta până la 10 unde, la un eventual negru „b“, se va putea răspunde calm cu „c“. Dacă negrul 7 este jucat la 8, atunci alb 7 va obține, de asemenea, viață.

㉖ Trebuia conectat la 29. Pietrele de legătură nu se cedează atât de uşor. Captura pietrei ⊖ îl scapă pe negru de multe probleme, asigurându-i legătura tuturor pietrelor şi dându-i posibilitatea, mai târziu, de a ataca pe latura de sus şi pe cea din dreapta. '

㉘ Putea fi la 38, având în vedere secvența din **Fig. 7.3.7.**

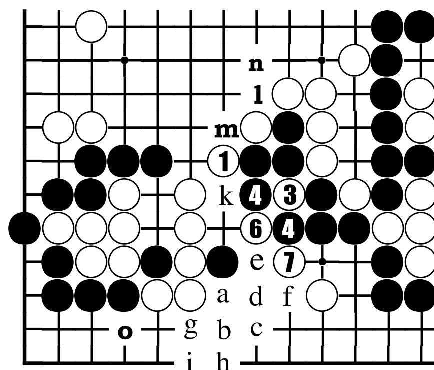


Fig. 7.3.7.

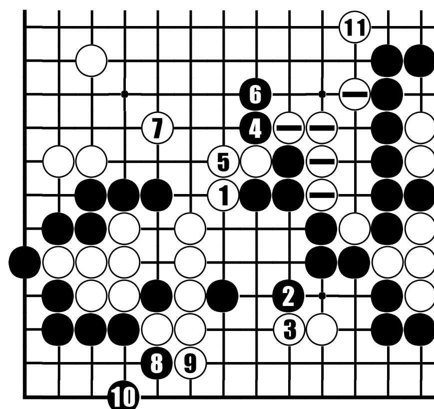
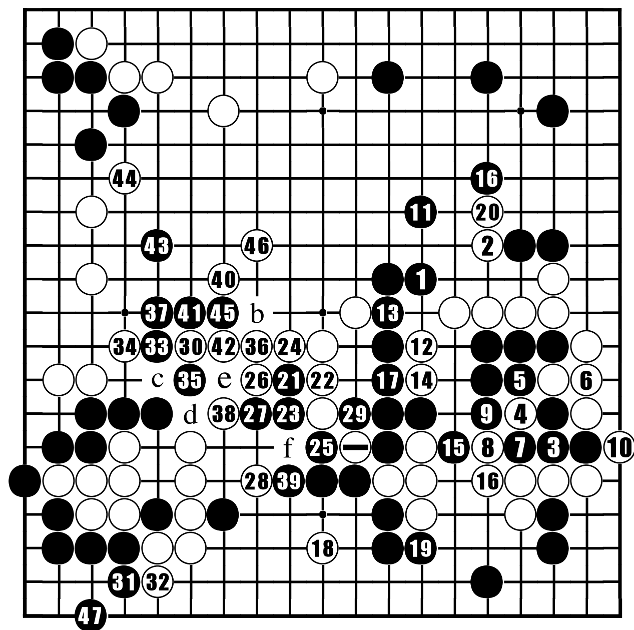


Fig. 7.3.8.

Fig. 7.3.7. Dacă, după alb 1 de aici, negrul nu răspunde (sau joacă la „1“, urmat de alb „m“ şi negru „n“), secvența care se declanşează cu alb 3 va captura pietrele negre indiferent de continuările posibile ale acestuia din urmă, după alb 7. Dacă negrul joacă acum „a“, alb „b“, negru „c“, alb „d“, negru „e“, alb „f“, negru „g“, alb „h“, negru „j“, alb „k“... (albul va mai sacrifica o piatră jucând încă o dată la „b“). Dacă după alb 1 negrul se va apăra la 7, albul poate continua cu „f“ şi...

Fig. 7.3.8. Să presupunem, deci, că se face schimbul de mişcări: alb 1, negru 2 şi alb 3. Dacă acum negrul taie cu 4 şi 6, în scopul de a separa pietrele albe ⊖, atunci alb 7 şi 9 vor putea fi jucate în **SENTE**, pentru ca mai apoi 11 să pună un serios semn de întrebare în privința salvării celor două pietre de tăietură ale negrului. În acest fel, conexa albă la „a“ se va putea face în **SENTE** (obligând negru „b“), iar mai târziu albul va mai putea prinde eventual şi o mişcare la „c“, amenințând în acelaşi timp „d“ sau „e“. În această variantă, alb 11 poate fi jucat şi la „f“, dar lasă **AJI** mai mare.



[Fig. 7.3.1]

(34) Mai bine la 42, evitând o serie întreagă de încurcături şi păstrând câteva puncte în centru.

(36) Mai bine la 37 şi dacă negrul taie cu 36, alb „b“ este suficient pentru legătura pietrelor sale şi închiderea (din această parte) a unui destul de substanțial teritoriu. Dacă după alb „b“ negrul continuă cu 41, atunci albul va juca la „c“ şi în cazul în care negru ar încerca să taie totuşi cu 45, alb „d“, negru 47 şi alb „e“ care face ca 40 şi „f“ să fie **Miai** pentru salvarea grupului din centru. Dacă după alb 37, negru 42, alb „c“, negru „e“, alb 45 şi dacă negrul insistă cu „b“, atunci alb „d“, negru 47 şi alb 36 (negrul având de făcut atât conexa de la 38, cât şi pe cea din „f“).

(44) Prea mică. Mult mai importantă este acum zona colțului din dreapta (sus).

Mişcările 127-160

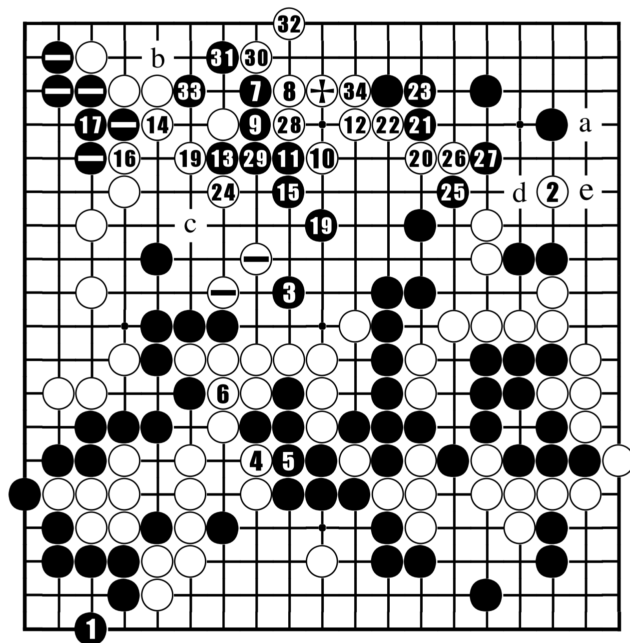


Fig. 7.4.1

② Ar fi fost mai eficient un atac direct la „a“.

❼ Puţin exagerat. Slăbiciunea pietrei albe ⊕ nu este suficientă pentru o bună dezvoltare a negrului pe latura de sus (nu trebuie uitat că alb „b“ este oricând jucat în **SENTE** pentru viaţa grupului negru din colţ).

⑧ Trebuia jucat la 28 şi dacă negrul continuă cu 9, alb 29. Ulterior, dacă negru 11, alb 13.
Până în acest moment albul conducea în partidă cu aproape 10 puncte. Însă datorită ultimei greşeli, negrul va reuşi să preia conducerea.

㉔ Trebuia făcută legătura cu grupul din dreapta. Actuala mişcare este inutilă, deoarece după secvenţa până la alb 32, negrul va rămânea oricum cu posibilitatea ocupării punctului „c“ şi, deci, captura celor două pietre albe ⊖.

㉕ Cum invazia sa pe latura de sus a distrus teritoriul alb de acolo, negrul are în acest moment un avantaj de aproximativ 5 puncte, deci, mişcările sale de acum încolo ar trebui să aibă scopul de a fixa cât mai solid această diferenţă. Actuala mişcare este jucată într-o zonă absolut neutră.

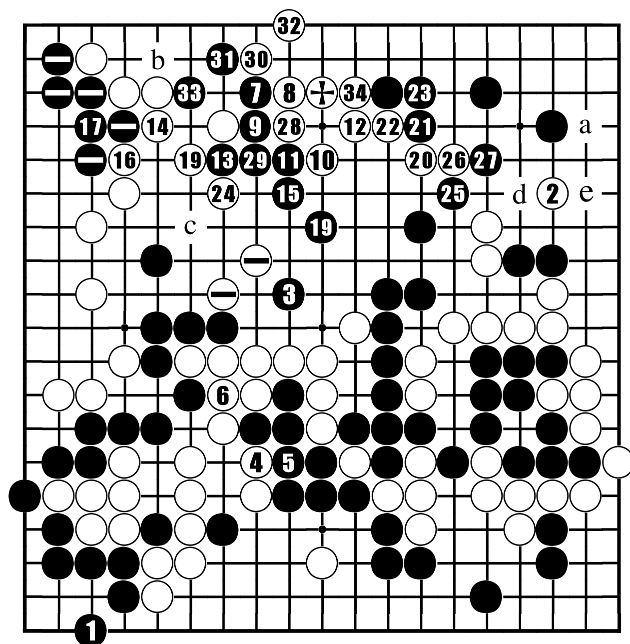


Fig. 7.4.1

26 Trebuia făcută viață pe latura de sus, altfel albul se putea aștepta la încurcături într-un moment în care numai de ele nu ar fi avut nevoie (cu atât mai mult cu cât începând cu această mișcare a intrat în **BYO-YOMI**, deci nu avea decât un singur minut de gândire pentru fiecare mișcare).

27 Dacă ar fi fost jucată la „d“, ar fi amenințat în aceeași măsură menținerea izolată a grupului alb, ca și realizarea unui profit pe latura dreaptă.

33 Corect ar fi fost la „f“ transformând conexa la „g“ a albului într-o mișcare **GOTE**, în loc de una **SENTE** (cum se va întâmpla mai târziu). Este vorba, bineînțeles, de o problemă minoră, de numai 1-2 puncte, dar de ce să nu ne păstrăm șansa de a le câștiga în loc de a le pierde în mod sigur de pe acum?

Mişcările 161–214

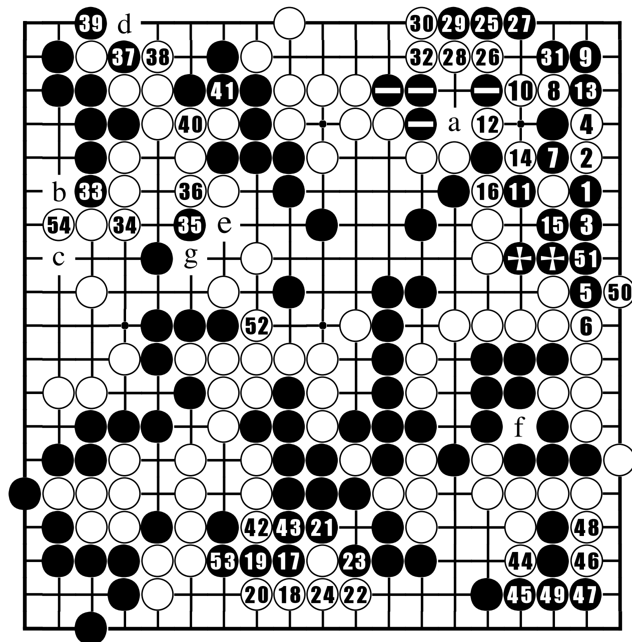


Fig. 7.5.1

② Trebuia jucat la 3: ar fi urmat, probabil, negru 11, alb 2, negru 7, alb 15 ş.a.m.d.; ambii parteneri realizându-şi conectarea pietrelor. Albul nu poate spera la mai mult, aici.

④ Nu poate fi jucat la 7 (ar urma negru 4 şi acesta ori îşi face legătura direct ori capturează pietrele albe care i-ar împiedica această legătură).

❺: Trebuie tăiat întâi la 7 deoarece...

⑥ Această conexă nu este absolut necesară. Trebuie conectat la 7.

⓭ Trebuie jucat la;„a“ (vezi **Fig. 7.5.2**).

(54) Mică. Oricum dacă este să se joace aici trebuie jucat „b“ pentru a nu da amploare (ulterior) unui SAGARI negru la „b“ (vezi **Fig. 7.5.7**).

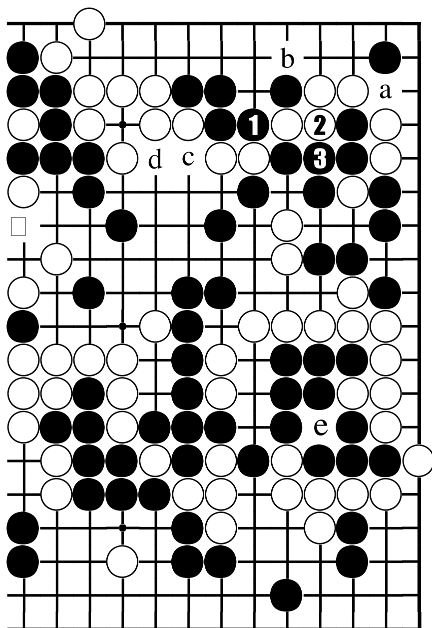


Fig. 7.5.2.

Fig. 7.5.2. În urma schimbului negrul 1, alb 2, negrul 3 de aici, albul se va trezi cu trei grupuri separate, fiecare având defecte vitale: „a“ sau „b“ pentru grupul din colț, „c“ (care amenință „d“ şi, deci, moartea grupului de sus) şi în fine „e“, care este de fapt cel mai grav (continuarea în **Fig. 7.5.3**).

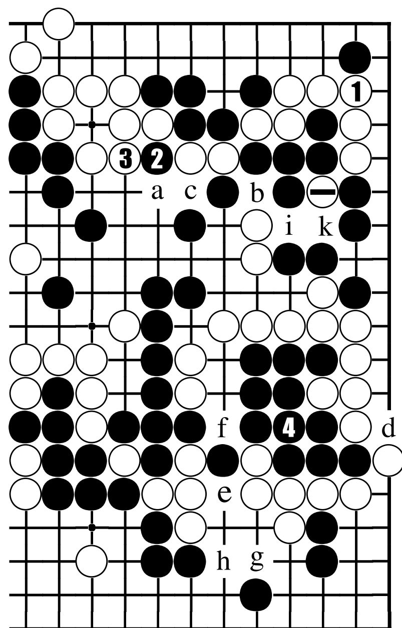


Fig. 7.5.3.

Fig. 7.5.3. Să presupunem că, pornind de la poziția din **Fig. 7.5.2**, albul ar conecta ca aici, cu 1. Negrul va tăia la 2 şi dacă albul se va apăra cu 3, negrul va putea conecta la 4: imensul grup alb de pe latura dreaptă nu mai are viață. Separarea este fermă (dacă alb „a“, negru „b“, sau dacă alb „b“ negru „c“), negrul având şi posibilitatea de a juca oricând la „d“, pentru falsificarea ochiului de pe margine. Dacă alb „e“, negru „f“, alb „g“, negru „h“. Atenție însă la ordinea mişcărilor: dacă negrul ar conecta la 4 înainte de a tăia la 2, ar urma alb „i“, negru „k“, alb „b“, negrul va trebui să conecteze la ⊖, iar albul va putea să joace la „1“.

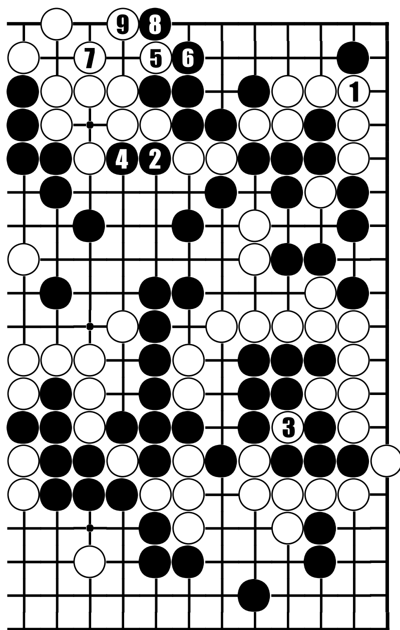


Fig. 7.5.4.

Fig. 7.5.4. Dacă după schimbul alb 1, negru 2, albul capturează la 3, negrul va putea ataca direct cu 4 şi va obţine un **Ko** cu secvenţa până la 9 de aici. Pentru obţinerea însă a unui rezultat şi mai bun încă, negrul va putea folosi slăbiciunea grupului din colţ, ca în **Fig. 7.5.5** unde, după negru 11, albul moare necondiţionat (dacă acum alb „a“, negru „b“... sau dacă alb „c“, negru „d“, alb „a“, negru „b“, alb „e“, negru 11).

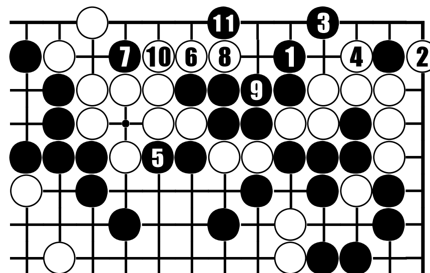


Fig. 7.5.5.

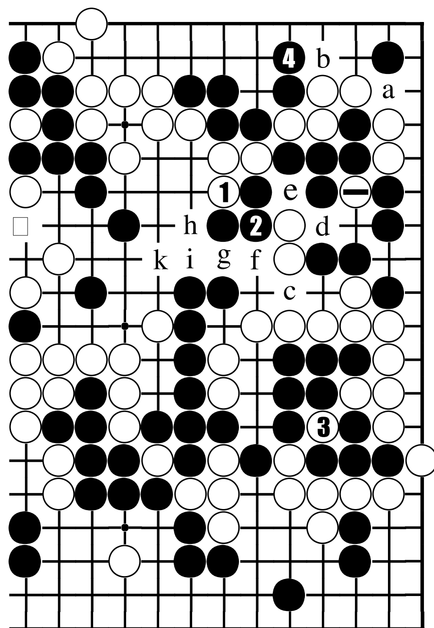


Fig. 7.5.6.

Fig. 7.5.6. Dacă pornind de la poziția din **Fig: 7.5.2**, albul va juca acest 1, negrul poate continua cu 2, obligând la alb 3 şi, apoi, poate juca 4. Acum alb „a“ ar fi urmat de negru „b“ Observați că negru 2 a lăsat un **Aji** la „c“, care nu-i permite albului să taie la „d“ (după alb „d“ ar urma negru „e“ şi piatra ⊖ nu poate fi conectată), simpla tăietură la „e“ neprezentând nici un pericol (alb „e“, negru „d“, alb „f“, iar negrul poate juca oriunde, deoarece dacă albul ar continua cu „g“, negru „h“ alb „i“, negru „k“).

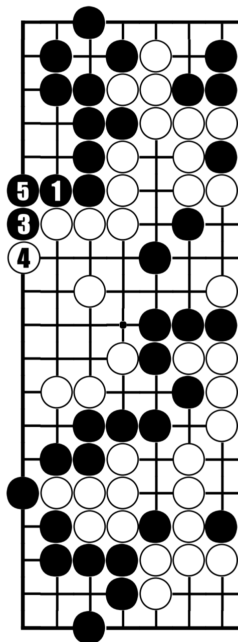


Fig. 7.5.1

Fig. 7.5.7. Dacă negrul joacă 1 ca aici, albul va fi înclinat spre a nu răspunde, dar în acest caz negru 3 şi 5 vor fi jucate în **SENTE** (altminteri la un **TENNUKI** alb cu mişcarea 6, negru „a“, alb „b“, negru „c“, alb „d“, negru „e“, alb „f“, negru „g“, alb „h“, negru „i“).

Mişcările 215-291

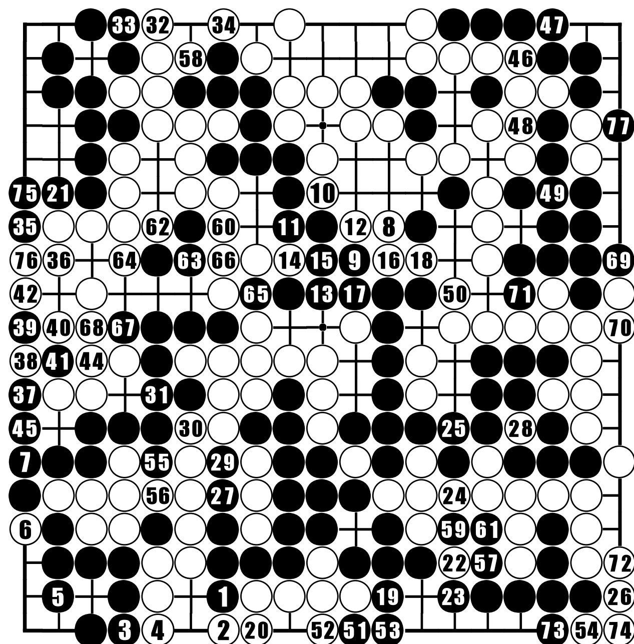


Fig. 7.6.1 ❹❸ la ㊳

Încă de la mişcarea 16 a albului din **Fig. 7.5.1**, negrul pierduse avantajul pe care îl avea şi era condus cu aproape 15 puncte. Această diferenţă este greu de recuperat, pe tablă nemaiexistând decât mişcări relativ mici ca valoare.

㊵ Trebuia conectat la 41 (vezi **Fig. 7.6.2**) şi s-ar fi împiedicat pierderea a 3-4 puncte.

Partida se încheie după mişcarea 291 cu o diferenţă de 12½ puncte în favoarea albului.

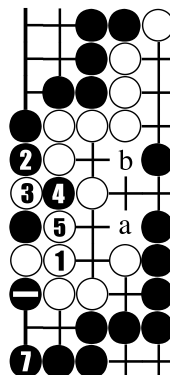


Fig. 7.6.2

Partida a avut loc cu ocazia Turneului naţional de **GO** ţinut în luna noiembrie 1987, la Băile Herculane, în cadrul Festivalului de Jocuri Logice „HERCULES“.

Glosar
de termeni uzuali

AJI: defect al unei formații, confundându-se de cele mai multe ori chiar cu punctele în care respectiva formație ar putea fi eventual atacată; posibilități latente ale unor pietre, pe care acestea le mai pot avea pe tablă chiar în situația în care ele ar fi teoretic capturate.

ATE: mişcare cu ajutorul căreia un grup advers este pus în situația de a mai avea doar o singură (şi ultimă) libertate - poziție de Atari.

BYO-YOMI: timp de gândire suplimentar acordat unui jucător, după ce acesta şi-a consumat perioada de timp rezervată la începutul partidei, prin care fiecare mişcare este limitată la numai 1 minut (sau 30 de secunde); se evită în acest fel pierderea partidei prin simpla cădere a „stegulețului“ sau comiterea unor greşeli prea grave datorate crizei de timp.

BOSHI: mişcare jucată, de obicei, la o distanță de un interval DEASUPRA unei pietre adverse sau în fruntea unui grup advers sub atac.

DAMEZUMARI: reducerea numărului de libertăți al unui grup de pietre advers obținută de obicei prin sacrificii ale unor pietre proprii, ale căror captură îl obligă însă pe adversar să îşi ocupe singur mai sus amintitele libertăți.

FUSEKI: partea de început a unei partide, în care cei doi adversari ocupă poziții pe întreaga tablă.

GETA: metodă de captură care presupune un „salt“ înaintea pietrelor ce urmează a fi capturate, în scopul de a le tăia orice posibilitate de scăpare.

GOTE: opusul lui Sente; a face ultima mişcare într-o situație cu caracter local. De multe ori, însă, o mişcare Gote nu este „complet pasivă“, ea putând avea chiar un puternic „potențial“.

HANE: mişcare în diagonală peste (sau sub) o piatră adversă, cu intenția de dezvoltare a unei formații proprii.

HANE-DASHI: **HANE** exterior, opusul lui **SHITA-HANE** (**HANE** sub o piatră adversă).

HANE-KAESHI: Contra Hane; un Hane jucat ca răspuns direct unui Hane advers. HASAMI: mişcare ce poziționează o piatră adversă între două pietre proprii.

HASAMI-TSUKE: cazul în care ambele pietre de Hasami sunt în contact direct (de o parte ai de cealaltă) cu piatra adversă.

HIKI: retragere în urma unui contact direct.

HORIKOMI: tehnică de sacrificiu cu ajutorul căreia se urmăreşte reducerea numărului de libertăți al unui grup advers sau falsificarea unui ochi.

IKKEN: mişcare la distanță de un interval față de o altă piatră proprie; poate fi un salt sau un Hasami.

JOSEKI: formule optime de dezvoltare pentru ambii jucători, referindu-se în general la zonele de colț şi ale căror rezultate pot fi considerate drept echilibrate.

KAKARI: atac asupra unei pietre ne colț, înainte ca adversarul să poată realiza un Shimari în colțul respectiv.

KAKETSUGI: conexă diagonală, indirectă.

KATATSUGI: conexă definitivă, solidă.

KEIMA,(sau **KOGEIMA**): salt în formă de „L“ de la o piatră proprie (ca mutarea calului la, şah);

KAKETSUGI: conexă diagonală, indirectă.

KATATSUGI: conexă definitivă, solidă.

KEIMA (sau Kogeima): salt în formă de „L“ de la o piatră proprie (ca mutarea calului la şah).

KIKASHI: mutare cu răspuns forțat; o astfel de mişcare se face în general numai atunci când răspunsul advers poate avea o singură formă.

KIRI: tăietură; separare a două sau mai multe pietre adverse.

KO: poziție repetabilă, datorată posibilității ambilor jucători de a captura şi recaptura pe rând câte o piatră adversă; în astfel de situații, după ce unul dintre jucători a capturat o dată o piatră, se condiționează ca adversarul său să nu poată recaptura decât după ce a făcut cel puțin o mişcare într-o altă parte a tablei.

KODATE: mişcare presupunând un răspuns advers şi care va permite, deci; câştigarea unui timp, pentru a se putea reveni şi recaptura într-o poziție de Ko.

KOMI: un număr de puncte în plus (de obicei în jurul cifrei de 5), care se acordă la sfârşitul partidei jucătorului cu pietrele albe pentru a compensa avantajul negrului de a fi început primul. Bineînţeles că această regulă este valabilă numai în cazul partidelor fără handicap.

KOMOKU: punct de referinţă al colţului tablei, aşezat imediat sub Hoshi la întretăierea liniilor 3-4.

KOSUMI: extensie diagonală, cele două pietre fiind vecine, fără a fi însă legate în mod direct.

KOSUMI-TSUKE: mişcare de contact direct cu o piatră adversă şi în Kosumi faţă de o altă piatră proprie.

MAGARI: mişcare de întoarcere în unghi drept faţă de o altă direcţie anterioară de dezvoltare

ME-ARI ME-NASHI: un Semeai între un grup cu un ochi şi unul fără nici un ochi; în general grupul care are deja un ochi este avantajat.

MIAI: două puncte de valoare perfect echilibrată; dacă unul dintre jucători ocupă vreunul din aceste puncte, atunci celălalt jucător va putea ocupa cel de-al doilea punct şi invers.

MOYO: structură largă, încadrând o zonă în care se ameninţă formarea unui teritoriu sigur.

NADARE: avalanşa; denumire a unui foarte des întâlnit Joseki.

NIKEN: extensie la o distanţa de două intervale; poate fi întâlnit şi ca Hasami.

NOBI: extensie obţinută prin adăugarea a încă unei pietre în continuare, de-a lungul unei linii.

NOZOKI: mişcare ameninţând o tăietură în cazul în care conexa necesară nu este realizată.

ONADARE: marea avalanşe; variantă a lui **NADARE JOSEKI**.

OSAE: mişcare de blocare, împiedicând adversarul de a juca în continuare de-a lungul unei linii.

PONNUKI: forma pe care o prezintă patru pietre în urma capturii unei pietre adverse.

SABAKI: secvenţă de mişcări cu scopul dezvoltării unor pietre proprii într-o formă „uşoară“, eficientă, în interiorul unei zone de influenţă adversă.

SAGARI: mişcare de coborâre de pe linia a doua sau a treia, direct spre marginea tablei.

SAN-SAN: punct din colţul tablei, aflat la intersecţia liniilor 3-3.

SANRENSEI: variantă de Fuseki, în care un jucător ocupă toate cele trei puncte Hoshi ale unei laturi.

SEMEAI: luptă directă între două grupuri, captura unuia dintre ele fiind condiţia unică pentru supravieţuirea celuilalt.

SENTE: opusul lui Gote; a avea iniţiativa; a fi în poziţia de a putea alege locul pentru viitoarea mişcare.

SHIBORI: tehnică cu ajutorul căreia adversarul poate fi obligat la captura (până la ridicarea efectivă de pe tablă) unor pietre oricum pierdute (sau sacrificate în mod special).

SHICHO: secvenţă care duce la captura unor pietre adverse şi a cărei desfăşurare are o formă asemănătoare unei scări.

SHIMARI: ocuparea unui colţ cu ajutorul unei formaţii alcătuite din două pietre.

SHODAN: rangul de 1 Dan.

TAKAMOKU: punct de referinţă al colţului, aflat la intersecţia liniilor 4-5.

TENGEN: punctul Hoshi din centrul tablei.

TESUJI: mişcare deosebit de abilă care, pe plan local, îl pune pe adversar în situaţia de a nu-şi putea folosi cu eficienţă maximă propriile pietre.

TSUGI: conexă.

TSUKE: mişcare de contact direct cu o piatră adversă.

UCHIKOMI: invazie într-un Moyo advers.

WARIKOMI: a juca între două pietre adverse, în scopul de a obţine două puncte de tăietură.

WARIUCHI: plasarea între pietre adverse a unei pietre proprii, aceasta având în continuare două direcţii de dezvoltare: dacă adversarul ocupă una dintre aceste direcţii atunci se va putea face o extindere în direcţia opusă.

YOSE: partea finală a unei partide, în care toate teritoriile de pe tablă sunt sigure, rămânând de jucat numai mişcări de ajustare a respectivelor teritorii.